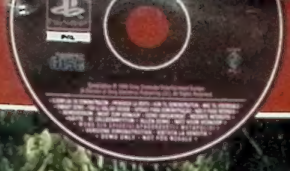


EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N

SYDNEY 2000, FORMULA ONE 2000, GRIND SESSION, TERRACON, MR DRILLER, DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

SVENSKA PlayStation Magazinet

NUMMER 35

OKTOBER 2000 PRIS: 59:-

STÖRST I SVERIGE!

DINO CRISIS 2

SHINJI MIKAMI BJUDER PÅ ÄNNU EN STUDIE I SKRÄCK. EXKLUSIV RECENSION

TONY HAWK PRO SKATER 2

SKATEBOARDING PÅ BLODIGT ALLVAR. STOR RECENSION

THE WORLD IS NOT ENOUGH

BOND-SPELET SOM PLAYSTATION FÖRTJÄNAR

FIFA 2001

NÄSTA GENERATIONS FOTBOLLSSPEL HAR ANLÄNT

KÖRT FAST? VI HAR TIPS OCH FUSK

TÄVLA OCH

VINN EN PLAYSTATION2!

16 RECENSIONER!

DINO CRISIS 2
TONY HAWK PRO SKATER 2
SYDNEY 2000
STRIDER 2
CHASE THE EXPRESS
TENCHU 2: BIRTH OF THE STEALTH ASSASINS
X-MEN: MUTANT ACADEMY
F1 2000 CHAMPIONSHIP SEASON
KOUDELKA
MED FLERA!

TIDSAM
0740-11

SVERIGES OFFICIELLA PLAYSTATION-TIDNING

KONAMI

"SMALL WAVE"

KONAMI®

PlayStation®2

EPHEMERAL FANTASIA

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

RED

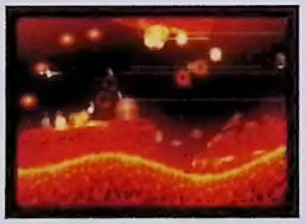
ESPN NBA 2 NIGHT

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD

7 BLADES

ESPN WINTER X-GAMES

METALGEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY



GRADIUS III & IV

SHADOW OF MEMORIES

ZONE OF THE ENDERS

SILENT SCOPE

SMALL WAVES BUILD GREAT STORMS

KONAMI®

För mer information kontakta:
Konami Of Europe, Långholmsgatan 20, 117 33 Stockholm
Tel +46 8 669 05 73 E-mail: kundtjanst@konami.se Site: www.konami.se

A STORM APPROACHES

Prenumeration

Helår (13 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08-617 23 80
www.prenservice.nu

Redaktion

Redaktionschef: Andreas Olsson
Layout: Andreas Frisk och Lena Lauren
Korrektur: Therese Friberg
Ansvarig utgivare: Jonas Svensson

Medarbetare

Daniel Grigorov
Gustav Bjarneby
Johan Tegnelius

Engelsk redaktion

Mike Goldsmith, Mark Donald, Nick Hoyle, Milford Coppock, Liv Kvello, Dan Mayers, Catherine Channon, Richard Keith, Lee Hall, Andrea Toal, Steve Owen, Andy Lowe, Alex Cooke, Jonathan Davies, Aaron Taylor, Chris Buxton, Zy Nicholson, Pete Wilton, Steve Merrett, Al Bickham, Jes Bickham, Kieron Gillen, Nadine Pittam, Paul Rose, Richard Keith och Simon Middleweek

Produktion

Rip: Graphic Xpress
Tryck: Alprint Rahola

Utgivare

Medströms Dataförlags AB
112 85 Stockholm
Tel: 08-692 66 00 Fax: 08-650 97 05
E-post: psm@medstroms.se
Hemsida: www.medstroms.se
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor eller prenumerationsfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medströms Dataförlags AB
Anders Rinaldo, tel: 08-692 66 19
Mikael Olovsson, tel: 0470-703 113

Tidningens innehåll är (C) 2000 Medströms Dataförlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised. ISSN 1403-4336

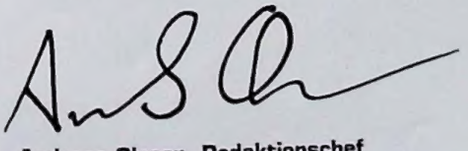
Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 1999. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wide Web, contact www.futurenet.co.uk

TS-kontrollerad upplaga

Red. har ordet

Äntligen är hösten här! Nu börjar spelföretagen släppa sina tyngsta releaser och nyheterna duggar tätt. De stora spelmässorna styr nyhetsflödet och presentationerna av nya produkter. I början av september så hölls ECTS-mässan i London. ECTS är Europas viktigaste spelmässa och ett ypperligt tillfälle för branschen att visa musklerna. Tyvärr, så saknades flera stora aktörer på mässan såsom Electronic Arts, Activision och Infogrames, men de som fanns representerade hade desto mer att visa.

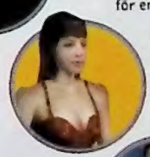
Allt fler införskaffar Internet och nätverksmöjligheterna tycks vara obegränsade. Ord som email, online och bredband hördes ofta på ECTS, men varken Sony, Nintendo, Microsoft eller Sega hade något konkret att visa upp. Det var ett bra tag sedan Sony presenterade sin hårddisk och talade om vilka möjligheter som finns i och med online-spel. Det lär dock dröja ett tag till innan det är lika självklart för en PlayStation2-spelare att utmana någon i *Time Splitters* borta i Tokyo, som det är att spöa upp polarna i *Tekken Tag Tournament* framför TV:n. Även om nätverksspel låter vänta på sig, så var det allt annat än spelbrist på ECTS. PlayStation och PlayStation2 var båda kraftigt överrepresenterade av sport-, bil- och actionspel. Visst fanns det ett och annat lovande plattforms- och äventyrsspel, men de var ändå kraftigt underrepresenterade. Och vart tog alla rollspel vägen? Det är klart att det är lätt för branschen att säga att de spel som fanns representerade på mässan är de som förväntas sälja bäst och vad konsumenten vill ha, men ett stort antal spelare vill ha något annat. Spelutvecklarna vet att det är betydligt enklare att utveckla ett bil-, sport eller actionspel än ett roll- eller äventyrsspel. Samtliga spelföretag hastar på med att få färdigutvecklade spel för PlayStation2. Problemet är att innovation och kvalitet kommer på efterkälken. Historien påvisar å det tydligaste att de flesta spelen som släpps till ett nytt format är allt annat än bra. Ni kan dock vara lugna för Svenska PlayStation-Magasinet kommer att lotsa er förbi spelföretagens stolpskott och belysa de sanna guldkornen. Det vore dock fel att säga att spelen som visades på ECTS skulle vara fantasilösa eller dåliga bara för att ett par genrer var väldigt underrepresenterade. Det fanns flera godbitar, och vi kommer naturligtvis att berätta allt om dem med start redan på sidan sex.



Andreas Olsson, Redaktionschef

Dino Crisis 2 44
Först kom *Resident Evil*-serien och sedan *Dino Crisis*... Shinji Mikami tycks aldrig sluta imponera.

Tony Hawk's Pro Skater 2 48
Neversoft är ett av utvecklarföretagen som vi har att tacka för en helt ny spelgenre.



The World Is Not Enough 28
Läs allt om superagentens senaste äventyr.

FIFA 2001 34
Vi provspelat Electronic Arts senaste fotbollsspel.

Tävling 75
Vinn en PlayStation2 på vår tävlingssida.

Tips 66
Som vanligt har vi massor av tips för dig som kört fast.

Recensioner 44
Pålitliga recensioner av de senaste spelen, med början på sidan 44.

FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

SVENSKA PlayStation Magasinet

INNEHÅLL

NUMMER 35
OKTOBER 2000

sidan 44

Dino Crisis 2

Skräckmästaren Shinji Mikami har gjort det igen!

sidan 28

Skakad, men inte rörd

The *World Is Not Enough* är precis vad alla Bond-fans väntat på.

PÅ RITBORDET

F1 World Grand Prix 2000 12
Eutechnyx är ännu ett utvecklarteam som satsar på att göra världens bästa Formel 1-spel.

The Mummy 14
Brendan Fraser är förvisso inte med, men det finns gott om mumiebandage.

Digimon World 16
Pokémon bör se upp. *Digimon* har anlänt!

Ultimate Fighting Championship 17
Sporten som av många anses vara en våldsorgie kommer nu som spel.

I korthet 18
Nya titlar är ständigt på gång.

PROVSPELAT

Driver 2 21
Vi har genomfört den första hård-besiktningen av *Driver 2*. Ni kan läsa allt om våra förstaintryck på tre späckade *Driver*-sidor.

Formula 1 2000 24
Sony har också införskaffat en Formel 1-licens. Vi har provkört de nya bilarna.

Who Wants To Be A Millionaire? 26
Bengt Magnusson ger oss chansen att vinna 1 miljon kronor i TV4. Chansen att vinna lär dock vara större i spelet.

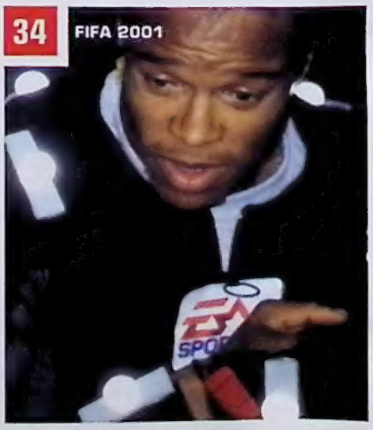
ANALYS

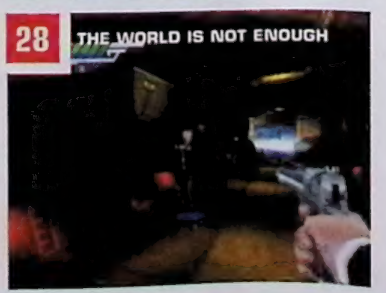
Skakad, men inte rörd 28
The World Is Not Enough ser ut att kunna bli det första Bond-spelet till PlayStation som är bra. Ja, till och med riktigt bra!

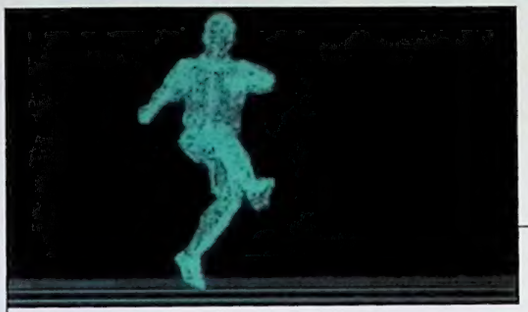
FIFA 2001 34
Har ni någon gång funderat över hur motion capture fungerar? Vi har i alla fall gjort det, så vi åkte till Electronic Arts för en närmare förklaring. De passade även på att berätta allt om deras nya fotbollsspel för PlayStation och PlayStation2.

"För Electronic Arts är det oerhört viktigt att använda sig av verkliga talanger"

FIFA 2001
SIDAN 34







sidan **34**

FIFA 2001

Electronic Arts fotbollsserie upp kampen på allvar mot *ISS*.

RECENSIONER

Dino Crisis 2 44
Vi berättar på hela fyra sidor om varför *Dino Crisis 2* skiljer sig så pass markant från del ett, och om det är värt att köpa.

Tony Hawk Pro Skater 2 48
Vem kunde tro att skateboard kunde vara så kul. Äntligen är tvåan här!

Strider 2 51
Två spel till priset av ett. Det kan knappast bli bättre för alla som vill ha ett actionladdat tvådimensionellt spel. Eller?

Sydney 2000 52
OS-hypen börjar lägga sig, men vi tävlar vidare i spelet.

Chase The Express 54
Hur kunde det gå så fel? Vi hade höga förväntningar på detta äventyr på räls, men någonting spårade ur.

F1 2000 Championship Season 55
Electronic Arts är även de med i kampen om bästa Formel 1-spelet. Vi berättar om det är flipp eller flopp.

Koudelka 56
Äntligen en värdig utmanare till *Final Fantasy VIII*. Nja, snarare en utmanare om årets mest mediokra rollspel.

X-Men: Mutant Academy .. 57
Träna upp dina mutanter till perfekta stridsmaskiner eller utmana en polare på en match han sent ska glömma.

Tenchu 2: Birth Of The Stealth Assasins .. 58
Rikimaru smyger vidare i spelet om ninjas.

Team Buddies 60
De svär som fa... i Psygnosis senaste spel.

Mr Driller 61
En härlig nostalgikänsla infinner sig i Namcos senaste pusselspel.

Football Manager 2001 ... 62
Spelet torde vara perfekt för alla kalenderbitare. Eller?

Wild Rapids 63
Spelet är ungefär lika vilt som en söndag på ett ålderdomshem.

RC De Go 63
Taito försöker göra något annat än ett pusselspel med bubblor.

Evo's Space Adventures 64
Är det en rosa flygande elefant med stötdämpare? Nej det är Evo!

RC Revenge 64
Re-Volts uppföljare är bättre än originalet, men räcker det?

VARJE MÅNAD

Nyheter 6
Tre späckade sidor med ECTS-nytt.

Fokus 8
Från och med detta nummer, så kommer PSM att ha en helt ny avdelning där vi intervjuar en spelskapare eller belyser ett nytt spel med hitpotential.

Orientexpressen 10
Vad spelar man i Japan just nu?

Aktuella releaser 40
Det kommer fler spel än någonsin tidigare. Vi har den senast uppdaterade listan med spelen som är på gång.

Insändare 68
Här har du din chans att få kritisera, ge beröm, fråga och förundras.

Tävling 75
Ni kan alltid vinna heta priser i Svenska PlayStation-Magasinet.

Tips 66
Massor av tips och fusk till massor av spel.

Månadens CD 70
Läs allt om månadens CD, som bland annat innehåller spelbara demon av *Sydney 2000*, *Formula One 2000* och *Grind Session*.

På CD:n

Nytt nummer betyder att ännu en fullspäckad demo-CD finns tillgänglig. Köp inget spel, utan att först ha testat det på någon av våra skivor. Mycket nöje!

SYDNEY 2000
Spelbar
Man kan aldrig få nog av de Olympiska Spelen. Här kan du provspela tills dina fingertoppar blöder.

FORMULA ONE 2000
Spelbar
Vem har inte drömt om att få köra en Formel 1-bil. Här får du chans att pröva med hjälp av din PlayStation.

GRIND SESSION
Spelbar
Lägg undan *Tony Hawk's Pro Skater 2* i några minuter och pröva på lite konkurrens.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
Spelbar
Det är tur att det bara är ett spel, för ben bryts på löpande band. Det gäller att landa rätt.

TERRACON
Spelbar
Välkommen till de storögda rymdvarelsernas spel.

MR DRILLER
Spelbar
Nostalgikicker i överflöd är vad som bjuds på i Namcos senaste spel.

DRIVER 2
Video
V8:an ryter till och däcken rykar när man far runt i *Driver 2*.

SUPERMAN
Video
Spana in hur Stålmannen kommer att rädda Metropolis.

LMA MANAGER 2001
Video
Det bästa managerspelet har fått en uppföljare, men är det bättre?

DUCATI LIFE
Video
Se hur det italienska fullblodet far fram över skärmen.

LADDA HEM FUSK TILL:
STRIDER 2
IN COLD BLOOD
DESTRUCTION DERBY RAW
VAGRANT STORY
METAL GEAR SOLID
MEDIEVIL 2
GTA 2
JEDI POWER BATTLES

NOTISER

PLAYSTATION2 ÄR SVÅRÅTKOMLIG

För ett tag sedan, så bekräftade Sony och Egmont vad de flesta befarat – PlayStation2 är försenad. Maskinen beräknas nu släppas den 24 november. Det lär dock bli en kamp om de första exemplaren som skeppas till Sverige. Tilldelningen till Norden förväntas till en början bli mycket liten. Dessutom, så är det utannonserade priset knappast något för gemene man. Priset förväntas bli cirka 4500 kronor. Tilldelningen av maskiner förväntas dock successivt öka, och priset sjunka allt eftersom. Låt oss hoppas på det.

CAPCOM GÖR NYTT SNOWBOARD-SPEL

Capcom har tidigare släppt *Trick n' Snowboarder* och *Freestyle Snowboardin* till PlayStation. De spelen var inga braksuccéer, men Capcom har nu beslutat sig för att släppa ett tredje snowboard-spel, denna gång till PlayStation2.

CRYO FÖRGIFTAR

Gift från Cryo parodierar på kända plattformsspel, och beräknas släppas till PlayStation2 under 2001. Huruvida kända banor och miljöer från *Sonic-*, *Mario-*, *Spyro-*, *Croc-* och *Crash Bandicoot*-spel kommer att vara med, och hur Cryo löst eventuella upphovsrättsliga problem är ännu inte känt. Ni kan i alla fall räkna med att få höra kända citat från celebriteter som *Mario* och *Crash Bandicoot*.

ITALIENARE SOM JOBBAR

SCi Entertainment arbetar i skrivande stund för fullt med sitt nya PlayStation-spel – *The Italian Job*. Spelet är baserat på kultfilmen med samma namn från 1969. Michael Caine kommer tyvärr inte briljera med sitt skådespeleri som han gjorde i filmen, men spelet ser ändå mycket lovande ut. Racingspelet kommer att ha fler än 70 banor och fem olika spellägen, så det kommer att finnas en hel del att utforska. De två mest intressanta spellägena är Evade och Italian Job. I Evade deltar man i polisjakter och Italian Job är löst baserad på filmsekvenser från originalfilmen. Spelet beräknas släppas i ecember.

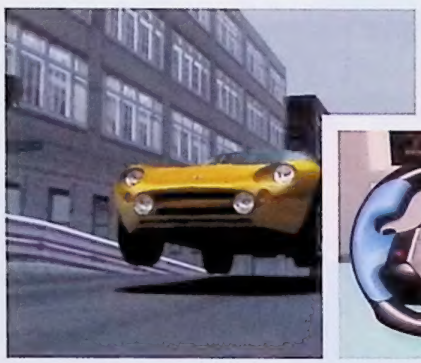
GRAN TURISMO 2000 NÄRA SLUTPRODUKTION

BRA, BÄTTRE, BÄST!

Det tredje *Gran Turismo*-spelet närmar sig slutproduktion med stormsteg. Sony kunde stolt visa upp ett till 75 procent färdigt *Gran Turismo 2000* på årets upplaga av ECTS-mässan.

Spelet ser minst sagt lovande ut med grafik och realism av sällan skådat slag. Kazunori Yamauchi, skaparen av *Gran Turismo*-serien, visade stolt upp på mässan den senaste versionen av spelet. Han hoppas att spelet ska ge ett mer bestående intryck än tidigare och menar att *Gran Turismo 2* mer var en visuell uppgradering än en komplett uppföljare. Visst var det fler bilar och spellägen, men körkänslan var nära nog den samma. Yamauchi sade att han hoppades kunna ge spelaren en mer realistisk bild av hur det är att ratta en riktig bil. Han passade också på att introducera en ratt med pedaler som är utvecklad för *Gran Turismo 2000*. Ratten, dess knappar och pedaler är alla analoga och Force Feedback nyttjas fullt ut. Tillbehöret beräknas släppas i samband med *Gran Turismo 2000*.

Yamauchi avslöjade också för oss att spelet kommer att innehålla 150 olika bilmodeller istället för de drygt 300 som fanns i *Gran Tursimo 2*. Skälet till detta uppges vara att varje enskild bilmodell kräver betydligt längre utvecklingstid. Varje bil har ett inspelat motorljud och ett stort antal polygoner, men den viktigaste och mest tidskrävande förbättringen är bilarnas fysik. Om man kör in i en vall eller krockar med en bil, så kommer fysiken mer realistiskt att påverkas och försämra styrning och acceleration. Spelet kommer att ligga på en DVD-skiva på grund av att det kräver 50 gånger mer data. Sony har ännu inte fastställt något datum för release, men de säger att spelet bör finnas i butik före årsskiftet. ■

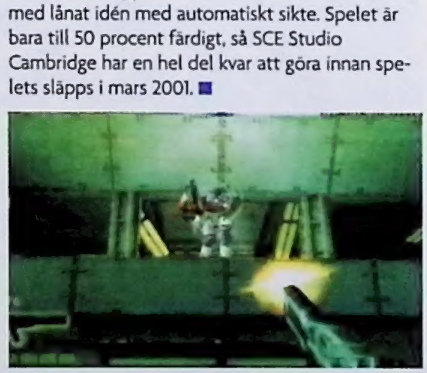


NYTT ACTIONSPEL

MÖRK FRAMTID

Hypen kring PlayStation2 på ECTS var högst påtaglig, men det visades också en hel del godbitar för PlayStation och PSone.

Sony passade på att presentera sitt purfärska *C-12* som är utvecklat av SCE Studio Cambridge, som bland annat gjort *MediEvil*-serien. *C-12* är ett actionspel som utspelar sig i en mörk framtid. Jorden har blivit invaderad av ondsinta rymdvarelser, som också passat på att ödelägga det mesta av planeten samt gjort cyborger av de flesta människorna. Man spelar som löjtnant Vaughan som är en av de sista överlevande från motståndsrörelsen och mänsklighetens sista hopp (handlingen känns bekant). Sony kallar spelet för ett actionäventyr, men äventyrsinslagen innefattar endast av att man ska hitta nycklar och diverse objekt. Spelet är dock tveklöst ett actionspel av tyngsta kaliber. Man startar spelet med ett svärd och ett maskingevär som också kan utrustas med granater, men fler vapen och mer utrustning lär dyka upp. Spelet känns som ett snabbare *Syphon Filter 2*, och man har till och med lånat idén med automatiskt sikte. Spelet är bara till 50 procent färdigt, så SCE Studio Cambridge har en hel del kvar att göra innan spelets släpps i mars 2001. ■



En massa bomber och granater i *C-12*.

SONY SLÄPPER ANNORLUNDA SHOOT 'EM UP

BEVÄPNAD BUDFIRMA

Sony visade stolt upp *Dropship* för PlayStation2 på ECTS. Spelet utvecklas av det gamla Psygnosis-teamet Studio Camden, som bland annat gjort *Team Buddies* och *Blast Radius*.

Dropship är ett shoot 'em up-spel med strategiska inslag. Man ska ta sitt dropship med trupper och förnödenheter från sin militärbas till diverse krigshärdar. När man väl kommit fram till frontlinjen, så ska man bygga en bas och bekämpa fienden på plats. Precis som i *Command & Conquer*, så har fienden ungefär lika starka enheter fast annorlunda design. Man kommer mestadels att styra sitt dropship, men andra enheter kommer också finnas tillgängliga. Och alla kommer inte vara luftburna. Uppdragen är starkt varierade och kan gå ut på allt från att skjuta sönder en fiendens trupper till att skydda sin egen bas.

Spelets grafik är mycket imponerande. Spelscenariona är enormt stora och sikten kommer att vara fri i samtliga riktningar. Tack vare PlayStation2:s stora minneskapacitet, så behöver man inte längre acceptera byggnader och dylikt som ploppar upp från ingenstans. Spelet kommer att ligga på en DVD-skiva, och beräknas släppas i september 2001. ■

Dropship

KONAMI SLÄPPER TUNGA ÄVENTYRSSPEL

SKUGGOR OCH TYSTNAD

Konamis *Metal Gear Solid 2* har fått en välförtjänt stor uppmärksamhet. På ECTS, så visades en ny filmsnutt från spelet som såg minst lika bra ut som den som visades på E3 i våras. *Metal Gear Solid 2* i all ära, men Konami har flera andra tunga spelsläpp på gång.

Shadow Of Memories för PlayStation2 är ett av företagets andra stora titlar. Spelet erbjuder en unik handling. Man intar rollen som Eike Kusch som i början av spelet blir brutalt mördad. Eike ges chansen att förhindra det brutala mordet genom en flytt tillbaka i tiden. Man måste avslöja konspirationen bakom mordet samt förhindra det innan man kommit tillbaka till tiden då mordet inträffar. Spelet erbjuder en filmisk stämning med dramatiska kameravinklar och atmosfärisk musik. *Shadow Of Memories* ser ut att kunna bli en höjdare, så det är bara att otåligt vänta på dess release någon gång under år 2001:s första hälft. Delar av teamet som utvecklar *Shadow Of Memories* är också fullt sysselsatta med *Silent Hill 2*. Den första delen är ett av de få spel som på allvar kunnat utmana Capcoms *Resident Evil*-serie (om vilket spel som är det bästa äventyrsspelet för PlayStation.) Handling och huvudpersoner kommer att vara helt nya, men spelet kommer fortfarande att utspela sig i staden *Silent Hill*. Tetsuhiro Imamura som även producerar *Shadow Of Memories* och som producerade *Silent Hill* berättar att han äntligen har givits möjligheten att skapa ett skräckspel som kommer att ge ett bestående intryck. Han berättar vidare att han nu kunnat skapat betydligt läskigare monster än tidigare. Teamet använder sig inte av motion-capture-teknik (läs artikeln på sidan 34 för mer information), utan skapar alla karaktärerna för hand. Detta kommer att resultera i ett annorlunda och mer skrämmande rörelsemönster. Det lär dock dröja innan vi får nöjet att spela *Silent Hill 2*. Spelet beräknas släppas i Japan 2001 och kommer förhoppningsvis till Europa innan nästa års slut. ■

Eike Kusch löser mord i Konamis kommade äventyr - *Shadow Of Memories*.

***Silent Hill 2* utmanar *Resident Evil*.**

CODEMASTERS GÖR NYTT BILSPEL

GALET

Ett av de mest imponerade spelen som visades på ECTS var Codemasters nya *Insane* för PlayStation2. Spelet utvecklas av Invictus, och är ett racingspel i offroad-miljö.

Spelet ser fantastiskt bra ut med en fysik som endast kan matchas av *Gran Turismo 2000*. Det kommer att finnas 30 olika fordon att välja bland, 28 olika arenor och ett antal olika spellägen. Det mest intressanta är det som påminner om klassiska Capture the flag, där man först ska ta en flagga och ta den till mål utan att någon av motståndsfordonen lyckas ta den ifrån dig. Det kommer helt klart vara upplagt för ideliga och tuffa dueller mot polarna. Spelidén är enkel, men mycket bra genomförd. *Insane* kommer att kunna spelas över nätverk när det släpps till PC, och det mesta tyder på att spelet kommer bli ett av de första som nyttjar PlayStation2:s kommande nätverksmöjligheter. ■

Vansinnig racing i *Insane*. *Glöm inte säkerhetsbältet*

NYTT SKJUTARSPEL TILL PLAYSTATION2

VOLITON SATSAR PÅ RÖTT

THQ och spelutvecklarna Volition passade på att visa upp *Red Faction* för specialinbjuden press på ECTS.

Volition utvecklar också *Summoner* för PlayStation2 och har utvecklat Descent för att bara nämna ett. *Red Faction* är ett förstapersonsskjutarspel för PlayStation2, och utspelar sig i en avlägsen gruvkoloni på planeten Mars. Alan Lawrence, chefsdesigner för Volition, visade stolt upp en helt ny grafikmotor som kallas för Geo-Mod (Geometric Modification). Den nya grafikmotorn möjliggör total deformation av de tredimensionella världarna som man spelar i realtid. Detta innebär kort och gott att det kommer vara möjligt att skjuta eller spränga sönder allt som finns på ens TV-skärm. Man kommer kunna göra hål i väggarna, välta föremål, flytta föremål i alla riktningar och till och med skjuta in sina egna initialer på väggarna. Visst har man kunnat göra det mesta av det här tidigare, men aldrig i sådan omfattning och i realtid. Volition har all anledning att känna sig stolta över sin nya grafikmotor. Flera olika fordon kommer att finnas till ens förfogande och man kommer ta sig fram i luften, på marken och på havet. Det har ännu inte sagts något om flerspelarmöjligheter eller nätverksspel, men spelet är helt klart ett av de mest lovande nya shoot 'em up-spelen till PlayStation2. ■

I *Red Faction* kan du skjuta sönder ALLT!

NOTISER

DISNEY SATSAR HÅRT

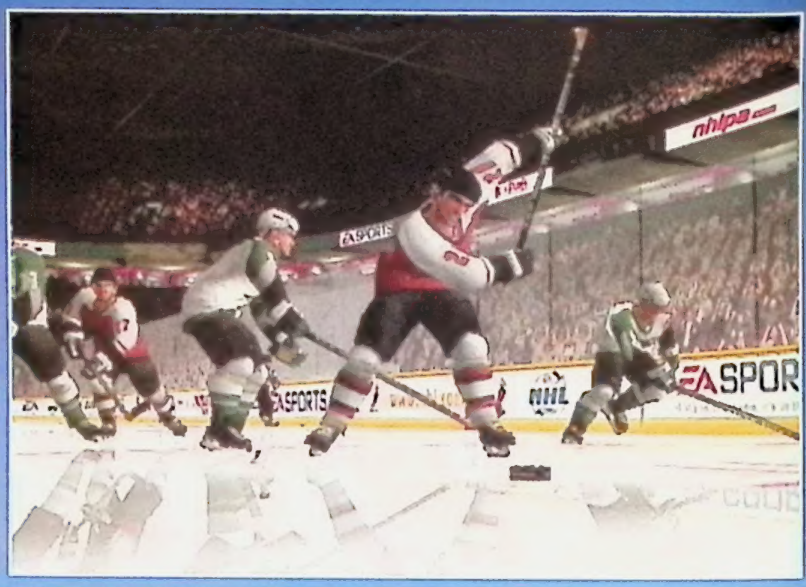
Disney Interactive har flera nya spel på gång. Det är främst Ubi Soft som kommer att distribuera Disney's titlar, men Sony kommer också att lansera Disneyspel. Ubi Soft släpper *Donald Duck: Quack Attack* och Dinosaur för PlayStation2, samt Goofy's Fun House och Tigger's Honey Hunt för PlayStation före årsskiftet. Sony kontrar med att släppa *Aladdin In Nasira's Revenge, Jungle Book Groove Party, Little Mermaid 2* och *The Emperor's New Groove* för PlayStation. Alla som gillar Disney kommer garanterat att ha en späckad spelvinter att se fram mot.

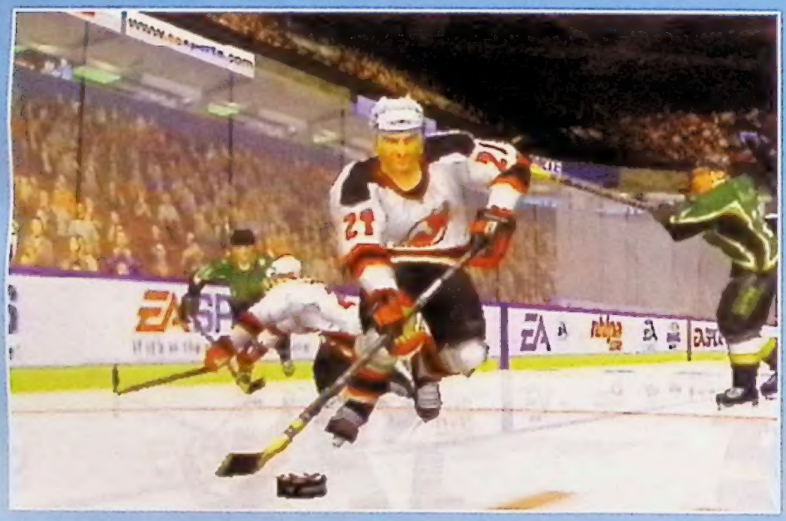
PAC-MAN GÖR COMEBACK

En av de mest kända och äldsta spelkaraktärerna torde vara Pac-Man. Det är dock inte lika många som känner till hans kvinnliga kollega Ms Pac-Man. Fröken Pac-Man debuterade redan 1981 som spelkaraktär, men mycket har hänt sedan dess. Nu är hon i alla fall tillbaka i ett helt nytt PlayStation-spel från Namco – *Ms Pac-Man Maze Madness*. Spelet kommer, precis som i originalet, att vara ett actionorienterat pusselspel. Grafiken har dock fått sig ett rejält ansiktslyft, och är nu tredimensionell. Fler än 180 olika labyrinter och otaliga pussel kommer att finnas tillgängliga lagom till spelets lansering i november.

KLONOA 2

Namcos *Klonoa: Door To Phantomile* är antagligen ett av de mest underskattade spelen för PlayStation. Spelet är det som lyckats bäst med kompromissen mellan tredimensionell grafik och klassisk plattformsdesign. Trots lovord från en enad spelpress, så blev aldrig spelet en succé. Lyckligtvis har Namco inte givit upp konceptet utan är nu i full gång med en uppföljare för PlayStation2. *Kaze no Klonoa 2* (titeln kommer sannolikt ändras till *Wind Of Klonoa 2*) kommer premiärvisas på årets höstupplaga av Tokyo Game Show (TGS).
Spelkonceptet med två- och tredimensionell grafik har behållits, fast grafiken lär bli betydligt bättre än i *Klonoa: Door To Phantomile*.





ELECTRONIC ARTS TAR NHL TILL NY HÖJDER

ISANDE REALISM

Electronic Arts hockeyserie har varit med ett bra tag nu. Det första spelet släpptes till *Sega Mega Drive* redan 1991 under namnet *EA Hockey*. Spelet var baserat på det amerikanska *NHL Hockey*. Den stora skillnaden gentemot det amerikanska originalet var att *EA Hockey* hade landslag istället. NHL blev dock snart ett lika etablerat varumärke i Europa som i USA, så landslagen fick i allt större utsträckning kliva åt sidan till förmån för NHL-proffsen. Electronic Arts *NHL*-serie har med tiden vuxit ordentligt och är idag störst. I och med lanseringen av PlayStation2 är det nu dags för att ta ytterligare ett steg mot total realism.

Vi kan redan nu säga att spelet ser bra ut. Ja, rent av mycket bra! Grafiken och EA Sports känsla för detaljer är av toppklass. Samtliga 30 NHL-lag finns naturligtvis med, samt 20 landslag. Eftersom Electronic Arts har fullständiga NHL- och NHLPA-licenser, så finns allt från specifika målvaktshjälmar till samtliga arenor inklusive flera internationella såsom Globen med.

Vem kunde ana att grafiken kunde bli så bra i ett spel. Allt flyter på bra utan några ryck eller flimmer och samtliga spelare finns modellerade efter sina verkliga förebilder. Tyvärr så är vissa spelare som Mats Sundin inte helt lika sina verkliga förebilder, men samtidigt som andra såsom Peter Forsberg är sig otroligt lik. Varje spelare är uppbyggd av 4000 polygoner varav 800 är bara i ansiktet, så det är inte konstigt att grafiken är av aldrig tidigare skådat slag.

EA Sports har inte bara uppgraderat grafiken, utan även inkluderat flera nya inslag. Den mest intressanta nyheten torde vara Momentum Meter, en liten mätare som anger lagets psykiska förmåga. Om man spelar bra med sitt lag och gör bra passningar, mål, tacklingar och så vidare, så påverkas laget positivt och spelar ännu bättre. En annan nyhet är en liten hammare och hockeyklubba som syns vid vissa spelare. De indikerar om en spelare är bra på att skjuta etcetera. Detta är ett välkommet inslag för alla som inte är så insatta i NHL och dess spelare. Ett annat välkommet inslag är alla otaliga inställningsmöjligheter. Det går att konfigurera allt från hur fort spelarna ska röra sig till puckens hårdhet.

EA Sports har inte glömt bort alla PlayStation-ägare utan släpper i oktober även en PlayStation-version som av naturliga skäl saknar flera av PlayStation2-versionens funktioner och grafik. NHL 2001 för PlayStation2 släpps lagom till konsolens premiär den 24 november. Svenska PlayStation-Magasinet kommer naturligtvis att ge sina läsare en fullständig recension lagom till lanseringen. ■

Andreas Olsson

YOUR PLAYMATE

TONY HAWK PRO SKATEBOARDING 2
Suverän spelbarhet, design och grafik. En mängd nya berömda skaters, special-trick, nya och större banor och massor av överraskningar.

SPIDERMAN Drömt någon gång att leka superhjälte? Nu har du chansen! Som Spindelmannen kan du trotsa tyngdlagen och hoppa hur högt du vill, inklusive förmågan att förutse faror och klättra på väggar och tak.

SPEEDBALL 2100
Speedball 2100 är uppföljaren till en av de största klassikerna i spelhistorien. Speedball är ett futuristisk bollspel där det meste är tillåtet. En slags blandning av Rollerball och amerikansk fotball.

SYDNEY OLYMPICS 2000
PC-spel. Det första officiella Olympiad-spelet någonsin - år 2000 i Sydney. Du kan prova allt från simning till löpning och höjdhopp. Unika atletiska deltagare för vart och ett av de 32 länderna i Olympiaden.

TOCA WORLD TOURING CARS
Internationell racing på fem olika kontinenter. 23 internationellt kända banor som Laguna Seca, Hockenheim och Silverstone. Det finns 42 olika bilmärken att välja på.

MOTO RACER WORLD TOUR
Moto Racer är det mest populära motorcykelserien till Playstation. Nu är det dags för Världsturneringen på banor som bl a. Suzuka i Japan, Eastern Creek i Australien och Sachsenring i Tyskland. Du kan välja på maskiner i flera klasser från 125cc till 500cc.

FORMULA 1´ 2000
Nu är det äntligen dags för en ny del i Psygnosis eminenta formula 1 serie. Formula 1 '2000 är överlägset alla spel i genren inklusive dess föregångare. Allt såsom grafiken, farten, spel systemet och ljudet är trimmat till PlayStations yttersta gräns. Årets nya bilar, team och förare.

COOL BOARDERS 3
Succéspelet Cool Boarders 3 kommer nu i platinumversion till ett PlayStation nära dig. Cool Boarders överträffar alla andra försök att simulera snow boarding. Toppgrafik i perfekt renderad 3D och över 50 olika trick att utöva gör Cool Boarders till det mest avancerade snowboardspelet till PlayStation. Miljoner människor kan inte ha fel och det har de inte heller. Cool Boarders 3 är perfekt.

expert
Vi är vad vi heter.

PROVSPELAT

Anime + robotar = succé i Japan

SUNRISE HERO R

SUNRISE INTERACTIVE / SEPTEMBER

Det verkar som att japanerna aldrig kan få nog av spel med krigande robotar. Stora, metalliska varelser fungerar hur bra som helst hos TV-spelspubliken – kanske en kvarleva från den gamla goda tiden med *Transformers*. *Sunrise Hero R* är det största och grymmaste av dessa spel, med 120 robotar och 150 karaktärer, hämtade från 22 animeserier.
Sunrise utspelar sig på en mystisk planet täckt av moln och det bygger mycket mer på strategi än vad majoriteten av robotspelen gör. Under molnen finns ännu outforskade platser, men när man kommer dit ner får man kontakt. Enorma attacker och episka strider är att vänta...
Männen som gjort spelet har en imponerande meritlista. Shoji Kawamori låg bakom *Omega Boosts* framgångar, Junya Ishigaki jobbade med Xenogears och Kunio Okawara med *Gundam*-serien, alla seriösa robottillverkare och nu jobbar de ihop.

Karaktärerna lär sig självförsvar i *Gunparade March*.

GUNPARADE MARCH

SONY / SEPTEMBER

Robotar igen... Kampen mellan människan och maskin fortsätter. *Gunparade March* utvecklas av Alfa System och kommer ha sin egen lilla variant på de vanliga robot/metall-striderna. Den här gången är det människor och monsterandar som slåss. Alla har dessutom blivit professionellt tränade i självförsvar, på en arméskola. Det finns 26 karaktärer i spelet och det är man själv som får träna upp var och en av dem för strid. Varje karaktär kan ta kontroll över ett antal fordon och robotar, för att sedan kasta sig in i striden mot monsterandarna. Handlingen är mer flexibel än de uppdragsbaserade scenarierna, vilket är ovanligt när det kommer till robotspel. Varje val man gör påverkar de senare händelserna i spelet. Det innebär också att man inkluderat några traditionella rollspelsinslag, som miniäventyr och kärleksspel.

36 ON 136 DE プレイステーション

ORIENTEXPRESSEN

ALLA VILL HA DEN...

PlayStation plockas ner från hyllorna, tillsammans med *Final Fantasy IX*

Antalet PlayStation2 som säljs i Japan för tillfället är smått otroligt (se Ninja X), men man får inte glömma bort PlayStation och den nya versionen PSone. De senaste siffrorna talar om att över en kvarts miljon PSone-maskiner sålts under de tre första veckorna.

Ninja X meddelar också, intressant nog, att det är fler japanskor än vanligt som köper konsolen, kanske på grund av dess design med rundade kanter... PSone har i alla fall designats för att locka en publik som inte är så insatta i TV-spel, och det verkar som att strategin fungerar.

En annan anledning till den ökade efterfrågan måste definitivt vara det underbara *Final Fantasy IX*. Den senaste delen i Squares omåttligt populära serie har visats sig vara större än någonsin. Under de första 24 timmarna såldes otroliga 2,6 miljoner exemplar – det är världsrekord för ett TV-spel. Enligt den senaste räkningen har 3,5 miljoner exemplar sålts och Ninja X noterade snabbt att folk kommit ut ur affärerna med både *Final Fantasy IX* och en PSone. Attraktiva spelpaket tilltalar tydligen rollspelsfans, för att inte tala om de tokiga prylsamlarna.

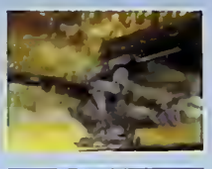
Japan verkar ta möjligheterna med portabla maskiner seriöst. Det är bara en tidsfråga innan någon fångas mitt i trafikstockningen, fixandes med Adelbert Steiner.

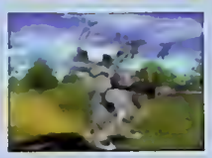
Musik är en annan viktig faktor som bidrar till *Final Fantasys* enorma popularitet. Det bara måste finnas trallvänliga låtar i rollspelen, annars är risken stor att man blir uttråkad under den 80 timmar långa speltiden. *Final Fantasys* musikaliska team har lyckats med det i del efter del av serien, och det avslutande temat i *Final Fantasy IX, Melodies Of Life*, är inget undantag. Den har släppts som singel i Japan och blivit en riktig hit. Nu väntar vi bara på det fullständiga *Final Fantasy IX*-soundtracket. Vilken musikgenre det är? Trollbindande kan man väl kalla det... Kolla på Squares PlayOnline-hemsida (www.playonline.com) efter mängder av MP3-filer.

NYA RELEASER

GUN GRIFFON BLAZE
(CAPCOM)

Ännu fler krigande robotar från utvecklarna på Game Arts. Den 501:a japanska främlingslegionen härjar i ett av krig utslitet USA. Man tar kontroll över sin robot, High Macs III, och tar sig genom uppdrag i alla delar av världen, allt från Guam till Grekland och Egypten. Spelet har fyra olika svårighetsgrader, kombinerat med en spelkontroll på två olika nivåer, vilket kan göra både nybörjare och experter nöjda. Att spränga sönder rymdfärjor på Cape Canaveral är inte heller så illa... ■

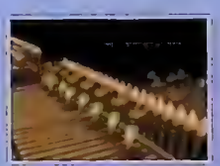




Gigantiska robotar stryker omkring och förstör allt.

DYNASTY WARRIORS 2
(KOEI)

Precis som Koeis spel *Kessen* är *Dynasty Warriors 2* strategibaserat och utspelar sig på slagfalt i det medeltida Japan. Fast den har gången har de även lagt in lite action. Det bygger på den klassiska Mingdynastin-romanen *Romance Of The Three Kingdoms*. Man får ta kontrollen över en armé med tusentals soldater, som är fast beslutna att decimera motståndets styrkor. Även om strategiskt tankande har en stor roll i spelet är det roligaste ändå att ge sig in i striden och själv ta kål på fienden. ■



Kartek och krig i det feodala Japan... Spela speler och las sedan boken.

BEALPHARETH
(SONY)

Skattsökande på PlayStation? Ja, det kommer snart, i form av ett action-rollspel (Vad annars?). Utforska dunkla ruiner och mörka djup i ett försök att lägga vantarna på en stor hög med guldmynt. Man får välja en av 13 olika karaktärsklasser, från riddare till bågskytt, och alla har sina särskilda färdigheter. Spelet liknar mer actionbaserade rollspel som *Legend Of Mana* än *Final Fantasy*, eftersom ens kompanjoner slåss automatiskt i stridssekvenserna. ■

I *Bealphareth* handlar det mestadels om att leta efter skatter.

JAPAN TOPPEN

TOP 5 – FÖRSÄLJNING

1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dual Monsters III (Konami)
3. Digimon World 2 (Bandai)
4. Jikkyu Powerful Pro Baseball 2000 (Konami)
5. Beatmania Best Hits (Konami)

TOP 5 – HETT EFTERLÄNGTADE

1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy X (PS2) (Square)
3. Onimusha (PS2) (Capcom)
4. Metal Gear Solid 2 (PS2) (Capcom)
5. Tales Of Eternia (Namco)

TOP 5 – LÄSARNAS FAVORITER

1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dual Monsters III (Konami)
3. Jikkyu Powerful Pro Baseball 7 (Konami)
4. Persona 2: Eternal Punishment (Atlus)
5. My Summer Vacation (SCEI)

Vår hemlige utrikeskorrespondent i Japan, Ninja X, håller koll på det senaste.

PLAYSTATION2 SÄLJER MER ÄN SIN FÖREGÅNGARE I JAPAN

Fem månader efter att den släppts har PlayStation2 sålt enorma mängder i Japan. De senaste rapporterna talar om att den nya konsolen nu finns hemma hos 3,5 miljoner japaner. För att ge det lite perspektiv kan vi säga att PlayStation2 sålt fyra gånger så bra som PlayStation gjorde när den kom.

Detta har, som ni förstår, orsakat ett par tekniska problem, eftersom fabrikerna tvingas jobba dygnet runt för att kunna tillfredsställa japanernas spelbehov. Men den mest intressanta statistiken är den som visar att 30 procent av de som köper konsolen inte ägt en PlayStation tidigare. Är den TV-spelstokige japanen ett utdöende släkte? Eller är det äntligen så att TV-spelen börjar accepteras inom underhållningskulturen? Vi får hoppas på det senare. Hela 400 PlayStation2-spel är under utveckling, så det kommer finnas en hel del att lägga vantarna på. Faktiskt räknar Sony med att nästa år ha sålt 100 miljoner PlayStation. Framgångarna verkar gränslösa...

KOLL PÅ AKIHABARA

NINJA X SMYGER RUNT I GRÄNDERNA I TECHNOKVARTEREN I TOKYO DÄR HAN TAR REDA PÅ DE SENASTE SANNINGARNA OCH LOGNERNA ÅT SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET.

Utvecklarna Enix och Konami slår sig ihop för att ge de lyckliga japanerna ett baseballmanagerspel vid namn *I'm A Supervisor*. Man får möjlighet bygga upp sitt lag med kastare och slagman och ha som mål att bli riktigt framgångsrik. Det kommer ut i Japan i slutet av året...

Till PlayStation kommer snart ett ett spel som heter *Cartoon Kun* från Irem Software. I spelet hander följande: Fyrkantiga block i olika farger faller ner från toppen av skarmen. Man roterar blocken och forsoker matcha fargerna for att de ska forsvinna. Fullkomligt genialiskt.

TV-spelarna i Japan är galna i PlayStation-kortspel, som *Final Fantasy VIII* bevisade. Det nyaste inom genren är *Ninja Sus*, som beskrivs som en blandning av *Tenchu* och kortspel... Man styr en Ninja som expanderar sitt territorium med hjälp av kortspel.

Square forbereder sina senaste Millennietspel. *Chrono Cross*, *Parasite Eve* och *Xenogear* kommer alla saljas for 5800 Yen. For den summan far man spelet i en snygg ny låda, tillsammans med ett par minifigurer och en liten parfymkåda. Trevligt.

BARA I JAPAN

TARAPANDA'S EVERYDAY LIFE (BANDAI)

Så har det av till uppfödnings-simulatorernas konstiga värld igen. Snart kommer Bandais *Tarapanda's Everyday Life*. Tarapanda är en panda som äter tårtor och ormar och gillar att gå på bio. Man kan spela med den, nypa dess gulliga små kinder och glida ner till virtuella affärer for att ge den en helt ny utstyrsel. Det kan till och med ha byxor på sig. De svartvita björnarna kommer i alla fall få leva vidare i TV-spelens värld, efter att de utrotats i verkligheten.

TITEL:

F1 WORLD GRAND PRIX 2000

ANTECKNING:

ETT FORMEL 1-SPEL FÖR ALLA SOM GILLAR ATT FIXA OCH TRIXA.

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Racing
UTGIVARE:	Video System
UTVECKLARE:	Eutechnyx
RELEASE DATUM:	December
BIL DESIGN:	
FÄRDIGT:	80%
CITAT:	"Vi ville låta spelarna ta lika viktiga beslut utanför banan som

Om du tycker spelet är för invecklat är det bara att spela i Arcade Mode. Då behöver man inte oroa sig för varken skador, utrustning eller strategi.

KÖRTAKTIKER

De som gjort *F1 World GP 2000* har, smart nog, koncentrerat sig på att utveckla ett race som både taktiskt och visuellt sett är precist.

– Under träning och försöksheat får man tillgång till CADCAM-garaget, där man kan göra några ordentliga finjusteringar på sin bil, säger Kev Shaw på Eutechnyx. Totalt finns det mer än 30 områden som kan justeras, med allt från lätta saker, som val av däck, till mer tekniskt avancerade prylar, till exempel vilken fuktare som ska användas till stötfångaren. Allt som ändras i CADCAM-garaget kommer spelarna märka av vid bilens styrning. Prestationsförmågan kan också kollas i depån, med hjälp av telemetridata i realtid.

Under en Grand Prix-tävling kommer betoningen inte bara läggas på undvikande av skador (det påverkar bilens prestanda radikalt), utan också på att allt mekaniskt ska fungera bra. Det gör det om man bara tar det lugnt med gasen, bromsen och fjädringen.

Så var det dags för ännu ett Formel 1-spel. Först kom SCEE:s *Formula One 2000*, sedan Electronic Arts *F1 2000* och nu *F1 World Grand Prix 2000*. Men Eutechnyx alster, (de har bland annat gjort *Le Mans 24 Hours* (PSM25 7/10) och den bortglömda pärlan *Total Drivin'*), skiljer sig i alla fall tillräckligt mycket från de andra för att göra alla racingfans glada.

F1 World Grand Prix 2000 kommer innehålla alla de riktiga förar- och stallnamnen, men man kommer inte kunna styra dem.

– Man tävlar alltid som sig själv, förklarar Eutechnyx' Kev Shaw.

– Vi bestämde oss för att det var mycket roligare att vara sig själv och tävla mot alla dessa kända förare än att tvingas ta över en annan person och styra honom.

Detta radikala tillvägagångssätt låter logiskt när man förstår att Eutechnyx vill göra spelets Grand Prix Mode mer utvecklande.

– Man kan från början reglera mer än 30 olika delar av bilarnas utrustning, säger Shaw. Det finns också fem områden som kan förbättras genom forskning och utveckling: motorn, växellådan, bromsarna, aerodynamiken och teamet i depån.

– När man forskar kommer ens designerteam att försvinna i ungefär en vecka, för att undersöka valda delar av bilen, innan de rapporterar vad de upptäckt. Om det gällde till exempel motorn kan de som forskat pröva ett nytt, syntetiskt smörjmedel som reducerar friktionen, eller titta på motorns ritning för att se hur den skulle kunna jobba mer effektivt.

– Tanken är att spelarna blir bättre och bättre och likaså deras bil.

Att vara sig själv innebär också, precis som i fotbollsmanagerspel, att man får erbjudanden från andra stall om man gör bra ifrån sig.

– När ett nytt stall kommer med ett erbjudande får man åka på deras testbana, avslöjar Shaw.

Även om man inte kan köra som Schumacher, Coulthard eller Häkkinen kan man tävla mot dem. Det går faktiskt att vinna över dem.

Man lär sig av stjärnorna att preja sina motståndare – se bara upp för pekande fingrar.

Man får en varvtid att slå och gör man det erbjuds man att åka med det nya stallet. Får man ett erbjudande från ett annat stall ställs man inför ett val. Antingen svarar man ja och börjar med en ny bil, eller så fortsätter man med sin gamla, men förbättrade bil. Vi ville låta spelarna ta lika viktiga beslut utanför banan som de man tar på banan.

Om allt detta låter läskigt blir man nog lättad av att det finns ett vanligt Arcade Mode i *F1 World Grand Prix 2000*.

– I början av spelet är banorna och stallen låsta och man måste köra igenom säsongen för att låsa upp dem, säger Shaw. Det innebär att banorna som kommer mot slutet av säsongen och de andra stallen förblir lite mystiska – man måste förtjäna dem. Tanken är att man ska hålla uppe spelarnas intresse, belöna dem för framgång och att de alltid ska ha ett mål framför sig.

Spelet har också ett spännande Arcade Mode, där man inte behöver oroa sig för skador, utrustning eller strategi. Dessutom finns det ett tvåspelarläge med delad skärm.

Men det är ändå med realismen och de taktiska momenten i Grand Prix Mode som Eutechnyx hoppas kunna övertyga Formel 1-fans.

– Förutom "fysiska" skador kan bilen också råka ut för mekaniska skador, avslöjar Shaw. Överanstränger man motorn kommer den överhettas, vilket kan leda till att den exploderar. Skrapar man sina däck på gruset eller överhettar dem kan de också explodera. Att köra en Formel 1-bil innebär så mycket mer än att bara hålla den på banan och den principen har vi fört in i spelet.

Det enda *F1 World Grand Prix 2000* behöver nu är ett stort namn som ser över lanseringen, men Shaw tror att det problemet redan är löst.

– Vi har en kändis från Formel 1-världen med oss, talar han om för oss. Jag kan inte diskutera vem eller i vilken klass, så ni får vänta och se.

Det kommer vi göra. ■

Pete Wilton

Man måste vara försiktig. Missar man en kant och kör för mycket på gruset i Grand Prix Mode kan man förstöra däcket.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	eutechnyx
NAMN:	Kev Shaw
POST:	Chef
BAKGRUND:	Jobbat med ett antal racingspel till PlayStation under de senaste fyra åren, bland annat *Total Drivin'*, *Max Power Racing* och *Le Mans 24 Hours*.
INSPIRATION:	Förutom erfarenheten av att ha gjort så många bra racingspel drivs teamet av sin kärlek till Formel 1 och sättet det kombinerar häftig teknologi med höga hastigheter.
ÖVRIGT	
HEMSIDA:	www.eutechnyx.com

de man tar på banan"

TITEL:

THE MUMMY

ANTECKNING:

KONAMIS NYA SPEL BLÅSER NYTT LIV I FILMENS GRAV-KAMMARE

PRODUKTINFO:	
GENRE:	3D-action/äventyr
UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	Rebellion
RELEASE DATUM:	November
KARAKTÄRS-DESIGN	
FÄRDIGT:	80%

Läskigt. Demoniska skurkar och kniviga pussel som får en att ropa på mamma.

FILMKLIPP

Spel med filmlicenser har funnits länge, ända sedan arkadkonverteringarna av stora filmer som *Star Wars*. Men Graeme Williams, produktionsledare på de Englandsbaserade utvecklarna Rebellion, försäkrar oss om att *The Mummy* har något nytt att erbjuda spelpubliken.

Rebellion har varit noggranna med den filmiska kvaliteten på deras nya tredimensionella äventyr. Rebellion har använt rösterna från filmens skådespelare till alla utom fienderna och huvudpersonerna.

"Vi utnyttjade både kameraarbetets och ljudets fulla kapacitet när det gällde skräck- och actionmomenten", säger Williams.

Faktiskt är ljudtekniker också BAFTA-nominerad. Hans arbete på PC-spelet *Alien Vs Predator* hyllades för att det ingav en sån intensiv atmosfär.

Graeme lovar att teamet planerar att *The Mummy* blir ännu bättre.

Filmklippen är hörnstenen i spelets filmiska approach.

– Vi har gått riktigt långt med dem för att återskapa upplevelsen av filmen, säger Williams.

Det kommer även innehålla en trailer för filmens kommande uppföljare, *The Mummy Returns*.

TV-spelversionen av succérullen *The Mummy* är ett filmiskt action-äventyr, med design som påminner om *Tomb Raider*. Spelet är fullt av demoniska fiender och har utvecklats av teamet bakom den actionfyllda PC-klassikern *Alien Vs Predator*.

Vi bad Graeme Williams, produktionsledare på Rebellion, att berätta vad som är bäst med spelet. Det tog inte lång tid förrän vi förstod vad han gillar mest med det.

"Vi kan väl inte glömma de där köttmumsande skarabéerna?", sa han.

Det kommer också finnas mängder av mumier.

"Allt från enkla slavar till högt uppsatta präster", varnar Williams.

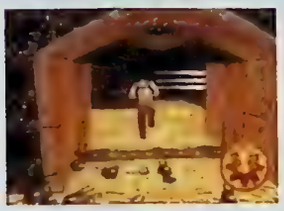
Man spelar som Rick O'Connell – utom i ett Bonus Mode, där man styr den stentuffe, svartklädde Ardeth Bay. Uppgifterna man får kommer se ut som i filmen och de delas upp i tre akter, på olika platser. Det finns 13 vanliga banor, tre bossbanor och sex arkadsektioner, i detta spel som Williams beskriver som "actionbaserat till 90 procent".

Actionsektionerna är framförallt fokuserade på en mängd hinder, framkallade genom rasen Imhoteps drömmar, vars gravar man plundrar. Williams berättar att pusselmomenten är särskilt svåra. Han pekar ut en del av spelet The Plague Of Gadflies, där Rick tvingas att snabbt springa ut ur en kammare full med mördarinsekter, som den allra svåraste. För att komma undan måsta man planera sin väg ut, och då räkna med alla jordskalv som ständigt återkommer och förändrar miljöerna.

Att *The Mummy* påminner mycket om andra gravplundrarspel ("tomb raider" betyder gravplundrare) håller inte Williams helt med om.

"Spelets action är inte så inspirerad av titlar som *Tomb Raider* och *Indiana Jones* som man

CITAT: **"Det verkar som att våld och död aldrig är långt borta när man,**



Otrevliga monster som äter sig in i bröstet finns även med i spelet, vilket inte är alltför trevligt.

kanske hade väntat sig", förklarar han. Den är mer obarmhärtig och har en mer klaustrofobisk känsla.

Det faktum att *The Mummy* utspelar sig under Hollywoodfilmernas gyllene era innebär att Rebellion försökt producera en mer fysisk och trovärdig miljö.

"Det var viktigt att vi använde mekanik som egyptierna kände till", säger Williams och förklarar sin önskan att kombinera realism med fantasi.

"Några av de kontrollmekanismer vi använder kan kännas igen, men bara för att vi tror att det är det mest intuitiva sättet att driva en karaktär", erkänner han.

Självklart är det oundvikligt att realism ibland får ge vika för spelkänslan. I en del av spelet får man faktiskt styra Rick på en surfingbräda genom Nilens nedre delar. Man måste se till att följa strömmarna, plocka upp föremål och dessutom undvika hinder, till exempel fallande grenar.

Det verkar som att våld och död aldrig är långt borta när man, bland alla vålnader, slår sig fram på vägen, beväpnad med allt från tvåpipiga pistoler till ett Lewisgevär. Det kommer också finnas inslag av magi, med uråldriga svärd och magiska amuletter att plocka åt sig och utnyttja under spelets gång. Om man faktiskt tar sig till slutet av spelet lär det bli mycket kladdigt. Råkar man svänga åt fel håll eller möta en ovanligt farlig fiende kan man sprejas med syrasalt eller ramla ner i kokande lava. Sedan får vi förstås inte glömma skarabéerna. *The Mummy* kommer bli riktigt svårt och det blir inte lättare av att man bara kan spara när man tagit stjärnnycklarna, som kommer fram i slutet på varje bana.

Löftet om gravkammare fyllda med spänning och blod innebär att PlayStation-Magasinet förväntansfullt kommer följa utvecklingen av detta ambitiösa äventyrsspel. Det är bara för er att göra detsamma. ■

Lee Hall

Het action. Och då menar vi het. I en del av spelet surfar vår hjälte nerför en lavaflod. Annars slåss han mest med mumier och hoppar genom eld.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Rebellion
NAMN:	Graeme Williams
POST:	Produktionsledare
BAKGRUND:	Efter att ha jobbat som studiochef på Psygnosis flyttade Williams till Rebellion och jobbade med bl.a. *Alien Vs Predator* till PC.
INSPIRATION:	Filmen, naturligtvis, men också *Alien Vs Predator*, *Crash Bandicoot* och, ja, alla Lara Crofts äventyr.

ÖVRIGT	
HEMSIDA:	www.rebellion.co.uk

bland alla vålnader, slår sig fram på vägen",

TITEL:

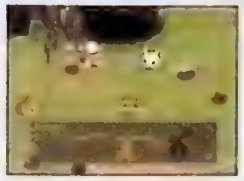
DIGIMON WORLD

ANTECKNING:

EN KONKURRENT TILL POKÉMON SLÄPPS I EUROPA EFTER SUCCÉ MED TV-PROGRAM...

PRODUKTINFO:

GENRE:	Rollspel/äventyr
UTGIVARE:	Bandai
UTVECKLARE:	Bandai
RELEASE DATUM:	November
FÄRDIGT:	80%



Slutet för Pikachu? Om Bandai får som de vill kommer *Digimon* ha ersatt Pokémon innan året är slut. Ja, hoppas kan de alltid göra...

Väntan är över. PlayStation-ägare som suktar efter att ha en egen monsterart att samla på och träna upp kan snart lägga vantarna på 113 nya varelser. Bandai släpper *Digimon World*, som är baserat på en framgångsrik TV-serie.

Spelet går ut på att försöka styra alla Digimon Islands invånare, varav några inte längre kan prata, och få bort ondskan som förstör samhället. Det börjar med att man får en slumpmässigt utvald Digimon, som man själv får döpa.

– Det finns massor av rollspels- och aventyrselement i spelet, berättar Bandais Darrell Jones för oss.

– Tanken är att man ska utforska världen och möta alla Digimons. Det finns problem att lösa, föremål att samla och man får information och ledtrådar från alla karaktärer man möter.

Mycket av spelets action utspelar sig i träningsläger utanför ons onda huvudstad, det en gång så vackra File City. Man måste sköta om sin varelse för att han ska vara lycklig. Man får se till att han har mat och kan vila och man ska uppmuntra eller straffa honom, beroende på hans beteende. Ibland tar han hand om sig själv och går ut i skogen för att utföra sina behov.

Man kan också förbättra sitt monsters förmågor genom en serie passiva övningar. Till exempel kan man göra honom starkare genom att låta en gigantisk boxningshandske slå honom, eller förbättra hans attacker genom att låta honom sparka sönder en stubbe i ett grönt gym.

– Medan man utforskar Digiworld möter man med sin Digimon både goda och onda monster, säger Jones. Man kan stanna och slåss mot dem eller springa iväg. Besegrar man dem kan man göra dem vänliga, men ofta springer de iväg och tappar sina ägodelar under flykten.

– Mina digimons är stenhårda, skryter Jones.

– Jag slåss alltid först och ställer frågor sen. Man ska också plocka upp viktiga föremål, som behövs när man når en återvändsgrand eller måste få information från andra monster.

Jones utlovar också en visuell upplevelse.

– En Digimon är en tredimensionell varelse ställd mot *Final Fantasy*-liknande bakgrunder. Det kommer till stor hjälp när man snabbt måste hitta en toalett åt sin Digimon, eftersom roterande kameravinklar kan vara väldigt förvirrande.

Utvecklingsteamet siktar också på att ha med en känsla av att tiden går. Natten smyger sig på medan dagen går mot sitt slut och monstrena har cykliska behov som måste tillfredsställas.

Digimon World förväntas komma ut i slutet av året. Gotta collect 'em all... ■

Lee Hall

UTVECKLARPROFIL

FÖRETAG:	Bandai
NAMN:	Darrell Jones
POST:	Chef
BAKGRUND:	Har jobbat med allting som har med *Digimon* att göra från första början, och tidigare med andra serier, till exempel *Power Rangers*.
INSPIRATION:	*Digimon World* kommer direkt från animeserien *Digimon*, som nu visas på TV i flera länder.

CITAT: **"Mina digimons är stenhårda... Jag slåss alltid först och ställer frågor sen"**

TITEL:

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

ANTECKNING:

SLÅ, SPARKA – ALLT ÄR TILLÅTET I DEN ULTIMATA FULLKONTAKTSSPORTEN

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Beat 'em up
UTGIVARE:	Crave
UTVECKLARE:	Opus
RELEASE DATUM:	November
FÄRDIGT:	55%

Sparka, sparka, sparka! Slå, slå, slå!

Tänk er en blandning av *Fight Club* och *Enter The Dragon*, så förstår ni ungefär vad detta fenomen går ut på. Utövarna försöker knocka varandra på alla möjliga sätt, i Ultimate Fighting är, nästan, allting tillåtet. Nu kommer för första gången denna så kallade sport som TV-spel.

Enligt producenten Jeff Barnhart handlar *Ultimare Fighting Championship* dock inte bara om ultravåld.

– I spelets Career Mode kan man bygga upp en egen slagskämpe, genom att sparras mot 29 andra, och man får poäng för vunna matcher. De poängen kan användas till att köpa nya färdigheter, till att öka sin uthållighet, slagkraft och sparkkraft samt till att köpa nya attacker.

Förutom Career Mode finns det UFC Tournament Mode, Exhibition (uppvisningsmatcher) och ett Training Mode, där man kan förbättra sin taktik och lära sig nya attacker.

De som gillar denna blodiga underhållning kommer utan tvekan gladjas åt att spelet innehåller stora Ultimate Fighting-stjärnor.

– De tre bästa slagskämparna är Tito Ortiz, som använder ett slags undergivna rörelser, Kevin Randleman, som är bra på att brottas och slåss samt Pat Milich, som är snabb.

Man har modellerat de varierade slagsmålsstilarna som används av de olika utövarna. Ju-jitsu, boxning och brottning var de som uppskattades mest av Opus speltestare. Vidare förklarade Barnhart att skadan man tar helt beror på vem man slåss med:

– Vi har skräddarsytt spelet, så att slagskämparna ska bete sig precis likadant som i verkligheten.

Varje slagskämpe börjar med 30 enkla rörelser, men till det kan tilläggas 40 specialattacker som utformats efter de verkliga sätten att slåss på. Hur har de då fixat alla de tänkbara kollisionerna?

– Det var riktigt svårt, kanske en av våra största utmaningar, men sättet att undvika kollisioner lyckades och fungerar riktigt bra.

Till skillnad från *ECW* sjunker spelets action aldrig ner till tortyr. Man kan inte göra några attacker som forbjudits i verkligheten, till exempel trycka in tummarna i ögonen på motståndaren.

– Det blir inget blodbad, men spelet kommer ändå innehålla blod, säger Barnhart.

Spelets polygonhjältar kanske tjänat tillräckligt med pengar för att sluta, men vill man bli den riktige mästaren krävs det hårt arbete.

– Efter att ha vunnit silverbaltet i UFC Mode måste man forsvara det i 12 raka utmaningar för att få guldbaltet, forklarar Barnhart.

Det kan ju vara bra att ha när man måste betala sjukhusrakningarna som slagsmålen leder till. ■

Dan Mayers

Riktiga Ultimate Fighting-utövare med riktiga attacker. Här ser vi Marco och Chuck (nej, vi känner inte heller till dem).

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Opus
NAMN:	Jeff Barnhart
POST:	Producent
BAKGRUND:	Jobbade med allt från *Tony Hawk's Skateboarding* till *Galerians* och PC-spel som *Descent 3*.
INSPIRATION:	UFC-tillställningar är den huvudsakliga inspirationskällan, men tesset snegtade även på spel som *Tekken*, *Tobal No 1* och *Street Fighter*.

CITAT: **"Det blir inget blodbad, men spelet kommer ändå innehålla blod"**

TITEL: # I KORTHET

FLER FRESTANDE SPELNYHETER PÅ VÄG MOT EN PLAYSTATION NÄRA DIG...

PRODUKTINFO:

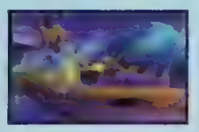
Jungle Book Groove Party
Mowgli och Baloo svänger runt i djungeln. Med en särskilt utvecklad matta får man dansa till klassiker som Baloos *Var nöjd med allt* och Kung Louies *Jag vill vara som du*. Hur kul som helst.

ÖVRIG INFORMATION

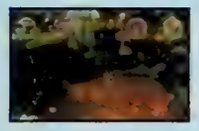
Sajter du bör kolla in...

Capcom: www.capcom.com
Kolla in vad Mega Man och hans vänner haft för sig sedan *Tron Bonne* slupptas. Sedan kan du skramma ihjäl dig svalv med en titt på *Dino Crisis 2* och dess förhistoriska, agentatande varelser. Skräckodlorna är skräckinjagande...

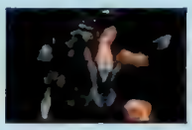
Activision: www.activision.com
Besök Tony Hawks hem på en sida som också hyllar lornmordarna i *Tenchu*, Peter Parkers alter-ego och en viss Mat Hoffman med sin BMX.



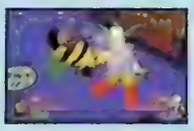
SPYRO 3: YEAR OF THE DRAGON
SCEE - www.playstation-europe.com
Den blixtsnabbe lille filuren återvänder för att söka genom tredimensionella världar efter kidnappare. Boxnings-, skateboard- och prickskytteutmaningar utlovar variation.



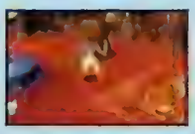
CRASH BASH
SCEE - www.playstation-europe.com
Bli på partyhumör tillsammans med Crash och några polare. Ett typiskt arkadspel som erbjuder racing-, slagsmål- och pusselminispel.



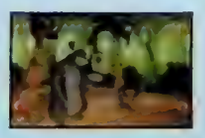
FEAR EFFECT: RETRO HELIX
Eidos Interactive - www.eidos.com
Uppföljare som utspelar sig innan originaläventyret. Utforska Hong Kong, New York och Xian och upptäck vad som förde Tsu-Vachel, Glas och Decourt samman.



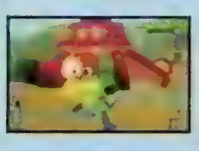
THE SIMPSONS WRESTLING
Fox Interactive - www.foxinteractive.com
Invånarna i Springfield gör upp i Fox' wrestlingspel. 22 karaktärer tävlar mot varandra med en varierad uppsättning av otroliga specialattacker.



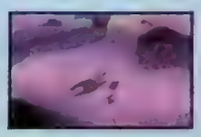
ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE
SCEE - www.playstation-europe.com
Disneys tecknade hjälte har huvudrollen i detta tredimensionella äventyr, där han flyger på mattor och skär upp vakter med sin sabel. Baserad på en tecknad film.



JUNGLE BOOK GROOVE PARTY
SCEE - www.playstation-europe.com
Danssimulator utvecklad av Ubi Soft. En matta som ska få dig att dansa runt som Mowgli, Baloo och Shere Kahn medföljer.



MEGA MAN LEGENDS 2
Capcom - www.capcom.com
Efter sidoprojektet *Tron Bonne* återvänder Capcom med ett riktigt Mega Man-spel. En mystisk kraft har upptäckts, men kan den lille blåe hjälten nå den före skurkarna?



DISNEY'S DINOSAUR
Ubi Soft - www.ubisoft.se
Den lilla dinosaurien Aladar är vilse i den mesozoiska erans träskmarker. Hjälp honom hitta hem, med hjälp av hans vänner Zini och Flia. Gulligt. Väldigt, väldigt gulligt.

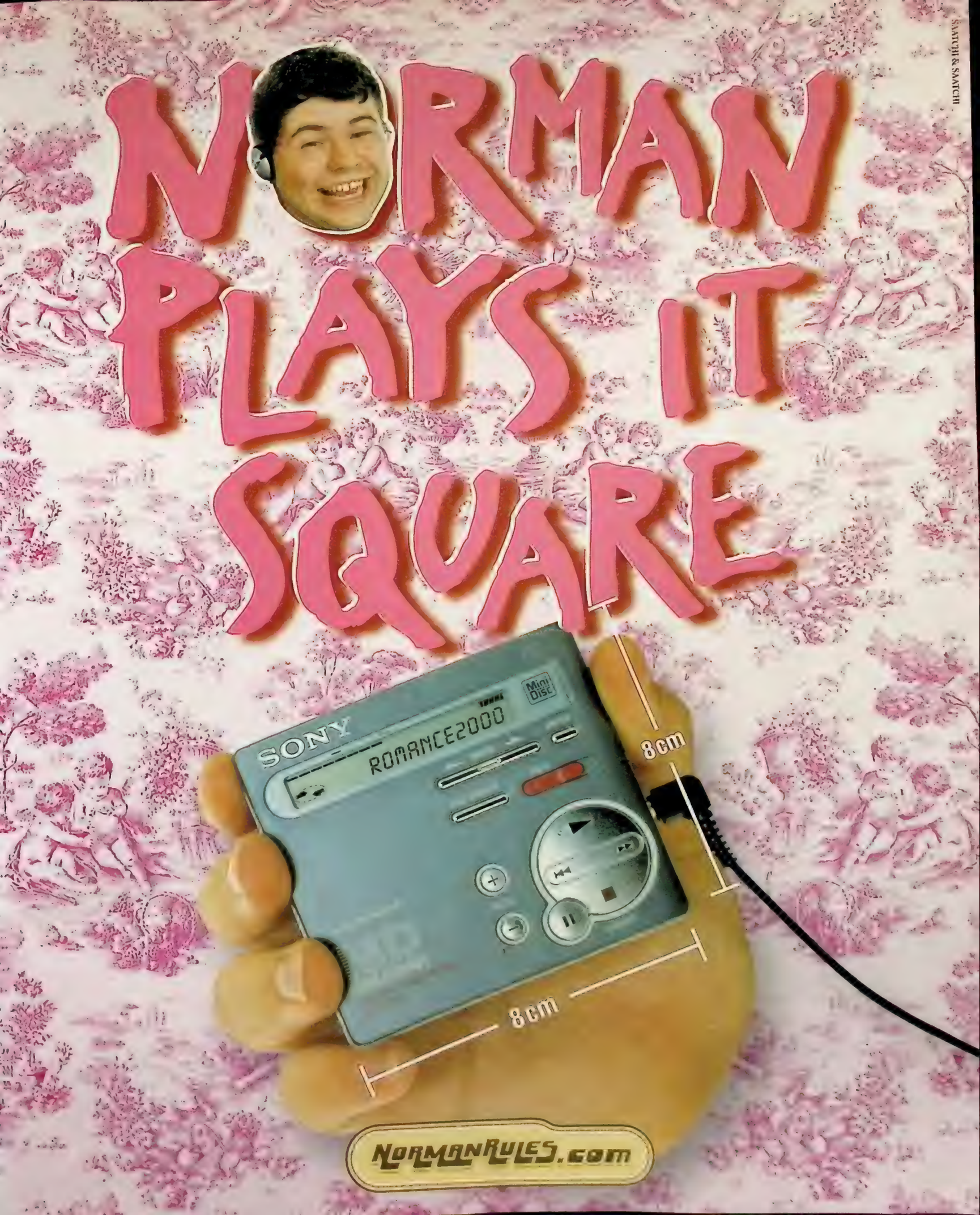
EITHÉA
Atlus - www.atlus.co.jp
Trolska äventyr och målade bakgrunder lyfter detta rollspel över sina mindre artistiska rivaler. Eithéa är ett fridfullt land, men dess två civilisationer är på väg in i en konflikt.

DANGER GIRL
THQ - www.thq.co.uk
Tre kvinnliga hemliga agenter, hamtade direkt från DC/ Wildstroms-serien, måste besegra hemliga Hammer Organisation i detta tredimensionella actionäventyr.

DISTRIBUTÖRER

Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören.
OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället. Kolla också våra releaselistor för att se när spelen ska släppas.

EGMONT	08-587 610 00
ELECTRONIC ARTS	08-594 106 50
INFOGRAMES	08-760 10 01
IQ MEDIA	08-597 960 50
JACK OF ALL GAMES	08-760 02 40
K. E. MEDIA	08-445 50 50
KONAMI	08-428 87 90
PAN INTERACTIVE PUBLISHING	08-769 86 50
UBI SOFT	08-555 361 20
VISION PARK DISTRIBUTION	08-449 85 00


NORMAN
PLAYS IT
SQUARE
SONY
ROMANCE2000
Mini Disc
8cm
8cm
NORMANRULES.com
SAATCHI & SAATCHI

Utgivare: [illegible]
Utvecklare: Reflections
Antal spelare: 1-2
Releasedatum: November

Driver 2

DET ÄR GÄNSKA MÅNGA TRAFIKREGLER SOM TANNER OCH HANS GÄNG BRYTER MOT NÄR DE ÅTERIGEN SJUNKER NER I DEN ORGANISERADE BROTTSLIGHETENS VÄRLD

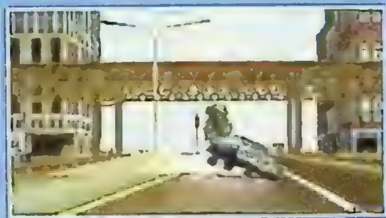
Kolla in en häftig Cadillac på Havannas gator.

Stötdämparen har just kollapsat, bagageluckan har ramlat av och det vänstra framhjulet studsar iväg längs motorvägen. Skadeindikatorn blinkar rött och talar om att bilen snart kommer falla sönder och man har bara 33,89 sekunder på sig att möta sin kontaktperson. Vad gör man? Ja, vad gör man egentligen? Får panik? Nej, aldrig. Dör? Självklart inte. Man kliver helt enkelt ur bilen...

Ja, vi har sagt det förut och vi säger det igen, den viktigaste funktionen i *Driver 2* är möjligheten att låta Tanner kliva ur bilen när som helst. Man tryck er bara ↑ och ⏏, så hoppar han ut och traskar ner längs gatan, i sin snyggaste Oswal i Boateng-kostym. Det är [illegible] jant, men bara alldeles nyligen har vi förstått vad det verkliger innebär: Håller bilen på att ramla ihop? Då är det bara att öppna dörren, börja gå tillbaka längsmed motorvägen och försöka hitta ett nytt fordon. [illegible] förarna i *Driver 2*:s [illegible] på att undvika påkörningar de brom sar vänligt några meter ifrån dig. Med ett tryck på ⏏ är Tanner tillbaka i förarsatet och redo att köra iväg i högsta hastighet, i en ny bil. Såvida man inte tagit över någon gammal rishog...

Självklart kan det mitt i spelet, med helikoptrar som flyger åt alla håll, vara slöseri med tid att lämna sitt fordon. Man behöver fortfarande vara en mycket duktig förare för att ta sig genom spelet. För er som inte kört originalspelet kan vi tala om att det är en bra idé att köra runt i staderna och förbereda sig för uppdragen. Man tappar garanterat hakan när man ser modellerna av de

[illegible]



platser man kör omkring på med sina stora Cadillacs; Chicagos skyskrapefyllda horisont, Las Vegas hotell med alla neonskyltar, bergen i Rio och Havanna.

Det första man märker när man kör omkring på gatorna är områden där vägen svänger borta i horisonten. Detta ger spelet en väldigt realistisk känsla. Ett annat bra exempel på realismen i spelet är de långa sektionerna i Chicago med bred motorväg som, tack vare avfarter som svänger runt och tar med en in på stadens gator igen, är perfekta om man vill undkomma polisen. I Havanna glider man omkring på slingrande avenyer som leder fram till långa sandstränder. Man inser snabbt att de nya städerna är ännu större än i det första spelet, det kommer ta ett tag att hitta alla bakgator och genvägar. Reflections har på ett smart sätt fixat med kartorna för att göra orienteringen lättare. När man är på kartan och trycker på Ⓐ räknar den ut åt vilket håll man är vänd och därmed får man en klarare uppfattning om vilken väg man ska ta.

Driver hade en krävande, ofta komplicerad handling och detsamma gäller uppföljaren. Tanner får återigen jobba under täckmantel, denna gång tillsammans med sin partner Tobias Jones. De blir ett radarpar som får John Travolta och Samuel L Jackson i *Pulp Fiction* att verka mesiga. Maffians revisor Pink Lenny har slutit ett avtal med några brasilianska gangsterkungar och inlett ett krig i den undre världen. Maktbalansen har börjat luta åt Sydamerika, och Chicago är på väg att förvandlas från bluesstad till sambastad. Tanner och Jones måste infiltrera maffian för att få tillbaka friden i staden. Pink Lenny flyr och tvingar vår modiga duo att stoppa all skeppning som kommer till staden via Havanna. Räkna med en resa till Kuba. Efter att ha klarat av det uppdraget bär det av till Las Vegas, där man ska följa Lennys spår. Problemet är att samhällets fiende nummer ett, Solomon Caine, också är ute efter lille Lenny. Det enda de kan göra är att slå sig ihop med ärke-

"Långa sektioner med motorväg är perfekta för att undkomma polisen"

Som på bio. Gör som Keanu Reeves och kör iväg med en skolbuss. Tyvärr är den ungefär lika snabb som en traktor.

PROVSPELAT

”Två kostymklädda tungviktare kommer in och börjar vifta med skjutvapen”

skurken och hjälpa honom hitta den lille busen. Lenny undkommer, men dyker senare upp i Rio. Nu bär det alltså av till landet med sol, bad och fotboll för poliserna. Kommer de hitta honom? Det beror helt på hur bra man är på att köra bil...

Handlingen utvecklas genom en rad filmsekvenser. Tyckte man att de var snygga i *Driver* kommer man bli mäkta imponerad av uppföljaren. Introscenerna ser ut som de hämtats direkt från *Lock, Stock And Two Smoking Barrels*. Två kostymklädda tungviktare kommer in på en bar, börjar vifta med skjutvapen och ropar efter Pink Lenny som tagit en drink med en av brasilianarna. Som ni förstår förstör de stället. En man ligger död, blod rinner längs golvet och det rycker till i hans händer. Det är otroligt filmiskt och, precis som man kunde vänta sig, visar *Driver 2* upp var de fått sin inspiration ifrån genom referenser till kanda biljakter från olika filmer. De lyfter på hatten åt allt från *French Connection* till *Blues Brothers*.

Driver 2 verkar bli minst lika spännande som dess föregångare var när det kom förra året. Det faktum att Tanner kan ta sig ut ur bilen ger uppdragen mycket mer flexibilitet och det råder ingen tvekan om att det känns helt rätt och ser mycket snyggt ut. Det enda som återstår för Reflections är att avslöja uppdragen i sig. PlayStation-Magasinet kommer med en stor recension nasta månad, men tills dess: håll ögonen öppna...

Dan Mayers

HÅLL UTKIK EFTER...

Det är inte direkt som att de uppfunnit hjulet – bara en del av det – men kurvorna i *Driver 2* gör åtminstone betydligt roligare. Även med all realism som redan fanns i det första spelet skulle de aldrig kunna återskapa kanslan av pulserande stadsgator, som finns i de allra mest spännande biljakterna i polisfilmens och TV-serernas värld. Men nu blir det i alla fall lite roligare, när man kan svänga runt i de snyggaste kurvorna vi någonsin sett.

PSM TYCKER

PLUS

MINUS

VÅRT STALLTIPS

Utgivare: Titus
Utvecklare: Polygon Magic
Antal spelare: 1
Releasedatum: Oktober

Incredible Crisis

MAN GÅR NER LÄNGS GATAN NÄR EN UNG KVINNA PLÖTSLIGT DRAR IVÄG MED EN. LÅTER DET VERKLIGEN SOM EN OTROLIG KRIS?

Mer och mer underligheter dyker upp på Tokyos TV-spelsmarknad nuförtiden. Det är förstås inget dåligt med det – vad vore världen utan underbara spel som *Um Jammer Lammy*, *Vib Ribbon* och *Bishi Bashi Special*.

Incredible Crisis är det första underliga spelet som erbjuder en prövning av ens tolerans för konstigheter. Även om det i grund och botten är ett pusselspel har det kastats in många olika spelstilar i blandningen. Man styr en typisk japansk familj, vars liv plågas av en serie otroliga kriser. De varierade kriserna spelas som minispel och länkas ihop med några Full Motion Videos, som visar familjens problem.

Ta till exempel Taneo, pappan i familjen. I hans liv inleds dagarna med en danslektion på kontoret (ett spel som påminner om *Dance Dance Revolution*). Allting verkar gå som det ska, men innan man själv förstått det jagas man plötsligt av ett gigantiskt kullager, fastnar i en hiss, får elchockar av ett par mordiska sjuksköterskor, kastas ut ur en åkande bil och faller i armarna på en otroligt attraktiv kvinna. Det sista kanske inte låter som någon katastrof, men det kräver verkligen att man är en skicklig spelare. Kvinnan drar iväg Taneo till ett pariserhjul för att få massage. Man måste hitta särskilda punkter på henne och sedan massera dem så intensivt man bara kan. Man ser inte vad som händer, istället guidas man av det hon säger (tänk er kaféscenen i *När Harry mötte Sally* och lägg till några tvetydiga kommentarer, så förstår ni ungefär vad det handlar om).

Minispelen – som består av allt från racing till en snowboardsimulator – är enkla, men geniala. Alla minispel sparas i ett videobibliotek, som kan nås när som helst, och det finns några man absolut vill se igen. Det stora problemet med versionen vi spelade var att det inte fanns något tvåspelarläge. Ens kompisar kan alltså, tyvärr, bara titta på.

Incredible Crisis lär inte bli någon jättesuccé, men det är trevligt med ett pusselspel som är någonting mer än bara en kopia av *Bust-A-Move*. ■

Catherine Channon

Ambulans, pariserhjul, stormarknad. Det är inga typiska TV-spelsmiljöer, men *Incredible Crisis* får det ändå att verka naturligt.

"Man styr en typisk japansk familj, vars liv plågas av en serie otroliga kriser"

HÅLL UTKIK EFTER...

ENKELHET OCH KOMPLEXITET BREDVID VARANDRA

Fly från bankrånet genom att använda säkerhetskamerorna för att se om kusten är klar. Uppdraget är ganska enkelt, men att komma på någon taktik är extremt svårt.

PSM TYCKER

POÄNG

- Originella minispel.
- Lätt att sätta sig in i.
- Snuskiga ljudeffekter.

POÄNG

- Inget tvåspelarläge.
- Räcker inte så länge.
- För många upprepningar.

VÅRT STALLTIPS

Det är fyllt av konstiga nymodigheter, men det är lätt att man tröttnar på det. Det ska bli intressant att se hur väl den färdiga versionen lyckas gå balansgången mellan beroendeframkallande och irriterande.

Utgivare: SCEE
Utvecklare: Studio 33
Antal spelare: 1-4
Releasedatum: Höst

Formula One 2000

FORMULA ONE-SERIEN FÖRSVANN UNDER MYSTISKA OMSTÄNDIGHETER RUNT 1998, MEN NU VERKAR DET SOM ATT MAN HAR HITTAT TILLBAKA TILL BANAN IGEN.

Pilen högst upp på skärmen visar att det kommer en klurig kurva längre framåt vägen. Om du är smart nu så låser du inte bromsarna som killen här till höger har gjort, utan du tar kurvorna lugnt och sansat, så klarar du dig galant.

"Förarna du tävlar mot kommer att leka lite med dig innan de prejar dig av banan."

HÅLL UTKIK EFTER...

RIKTNINGSPILARNA PÅMINNER OM DE I *COLIN MCRAE RALLY*

Traditionella Formel 1-spel har varit en lika stor prövning för ditt minne som för dina reflexer när du försökt tackla varenda hårnålskurva samtidigt som du försöker undvika att krocka med efterslantrare. I *Formula One 2000* får din hjärna vila sig från detta då små pilar uppenbarar sig på skärmen som visar dels åt vilket håll det barkar, dels ungefär hur skarp den kommande kurvan är. När du känner dig mer hemma i området kan du välja att stänga av pilarna. Smart va?

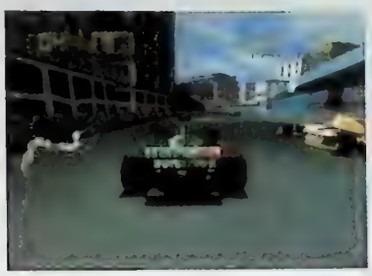
Det såg mörkt ut för *Formula One*-serien 1998 när utvecklarna Visual Sciences lyckades göra en riktigt dålig uppföljare till *F1 '97*. *F1 '98* blev allt annat än succé. Det verkade som om det var slutspelat för serien. Det var nästan så man hörde den brittiske proffskommentatorn Murray skrika ut sin ångest när han såg vad den sunkiga grafiken och omöjliga spelkontrollen gjort med spelet.

Ett år senare tog ett nytt team tag i tömmarna och började jobba på *Formula One '99*. Flitens lampa lös över dem alla när de med stor entusiasm började pilla med banor, bilar och allt som hör ett riktigt bra *F1*-spel till. Arbetet lönade sig och serien är tillbaka. Studio 33 nöjer sig dock inte med att serien numera är hyllad snarare än hånad, utan har ett gett sig sjutton på att låta nästa titel, *Formula One 2000*, vinna mästartiteln och erövra tronen.

Formula One 2000 är designat för att vinna allas hjärtan om vi ska tro utvecklarna som är mäkta stolta över sin senaste kreation. Alla som gillar ett traditionellt arkadracingspel kan ta sig an Quick Race Mode, och för de vars hjärtan klappar lite extra för simulatorer av alla de slag ska nog bli tillfredsställda i Grand Prix Mode. I den inte helt färdiga version som vi får spela har man inte hunnit med att installera arkaddelen i spelet, så olyckligtvis har vi inget att säga om det innovativa bonussystem som är helt nytt i serien. Grand Prix Mode får vi dock mycket glädje av med hela 17 banor från senaste säsongen. Här kan man välja att spela lite som man vill. Det går bra att köra en enda bana om man vill, men det går precis lika bra att delta i ett helt mästerskap. Det är bara att välja och vraka mellan flera kända förare och lag. Det är definitivt värt att nämna att alla banor är ombyggda och alla ser de mycket, mycket bra ut. En skillnad från tidigare är att färgsättningen på alla områden är olika, så att man lättare kan skilja banorna åt. I Brasilien grönskar det som aldrig förr, medan det i Monte Carlo är passande marina färger som dominerar. En annan betydande skillnad i spelet är att du måste anpassa din körstil till de olika banorna. Du måste kunna läsa av banorna och underlagen mycket noggrant för att ha någon som helst framgång i spelet. Så även om det går bra att köra som en blådåre i Belgien, så kan du inte räkna med att detta gäller på alla banor. Om du kör på samma sätt i till exempel Ungern, så får du räkna med att du blir bemött på ett helt annat sätt.

Detaljerna du ser i speglarna ger exempel på hur mycket grafiken har förändrats.

FORMULA ONE 2000



De viktigaste nyheterna i F1 2000 måste vara den artificiella intelligensen och det faktum att uttrycket Multiplayer äntligen görs rättvisa här. Förarna du tävlar mot kommer att leka lite med dig innan de prejar dig av banan.. Detta innebär att om man har en bra förare som till exempel Mika Hakkinen, så är det lätt att köra förbi mer orutinerade förare, men om man försöker köra om en av de bästa som Schumacher blir det betydligt svårare.

Om du är en riktig tävlingsmänniska så kommer du att gilla det här: välj att tävla mot några av dina favoriter och du får välja mellan en hel eller en halv skärm att förfoga över helt själv, och kör så det ryker! Alla kända Formel 1-förare går att slå, om man bara är envis nog.

Du väljer själv om du vill ha med alla de nya reglerna från den senaste säsongen, man behöver inte ha med dem, men räkna då med hetsiga diskussioner. Vid startlinjen får du lyssna till Murray Walkers hetsiga stämma (nu ivrigt påhejad av Martin Brundle), och för att du inte ska ha tråkigt en enda sekund av spelet, så får du kluriga frågor att besvara medan spelet laddas. Som sagt: kör så det ryker! ■

Pete Wilton

Monaco, alla F1-älskares favoritland. Snygga miljöer med fantastiska detaljer gör det hela till en upplevelse, trots alla diaboliska hårnålskurvor.

Se om det är möjligt att stjäla mästartiteln.

PSM TYCKER

POÄNG

- 100 procent Formula 1.
- Helt OK tvåspelarläge.
- Superb grafik och kontroll.

POÄNG

- Petiga och duttiga menyer.
- Indianapolis är inte kul.
- Arcade Mode ej perfekt.

VÅRT STALLTIPS

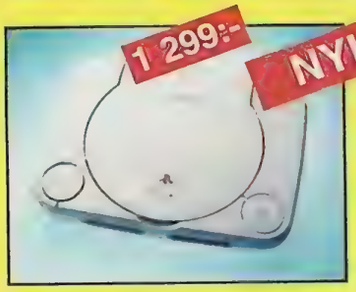
Trots att spelet inte är färdigt än, så verkar det som om Studio 33 har hittat tillbaka till det som gjorde *Formula One* så speciellt från början. Svårighetsgraderna är välbalanserade, och Arcade Mode fungerar friktionsfritt.

TV-SPEL • DATORSPEL • DVD • DATORER • TILLBEHÖR

FÖRBOKA PLAYSTATION 2

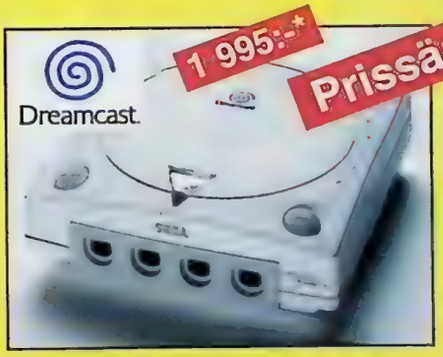
Release
24 November
Ca-pris 4 499:-

För mera information/bokning:
090-13 56 00
eller
www.tvspeloteket.com



PS ONE

PS One basenhet inklusive demo-CD, 1 st original Dualshock handkontroll, scart-kabel, nätkabel



128-bit enhet inklusive modem, 1 st original handkontroll, telekabel, demo-CD, nätkabel

* Gäller vid köp av valfritt DC-spel

MS-R

Space Chanel 5

Ferrari 355

Shen mue
Relaese 1 Dec

Sega GT
Relaese 1 Dec

Quake III
Relaese 10 Nov

Kolla in vår web-butik för senaste nytt:
www.tvspeloteket.com

Samtliga priser är exkl. moms, frakt tillkommer, priserna gäller endast postorder. Reservation för ev. ändringar. Ej utlesta beställningar debiteras med max 200:-

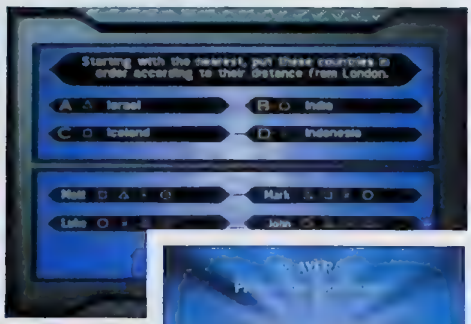
TVSPELOTEKET
ALLT INOM MULTIMEDIA

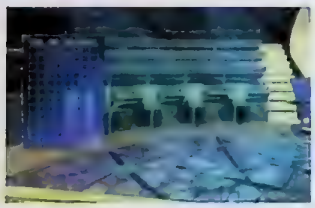
Tel 090-13 56 00 • Fax 090-13 51 00
www.tvspeloteket.com • info@tvspeloteket.com
Viktoria Gallerian, Umeå

Utgivare: Eidos
Utvecklare: Hothouse Creations
Antal spelare: 1-4
Releasedatum: September

Who wants To Be A Millionaire

– ÄR DET DITT SLUTGILTIGA SVAR? NU KAN ALLA SVARA PÅ DEN FRÅGAN, HEMMA I SIN EGEN SOFFA...



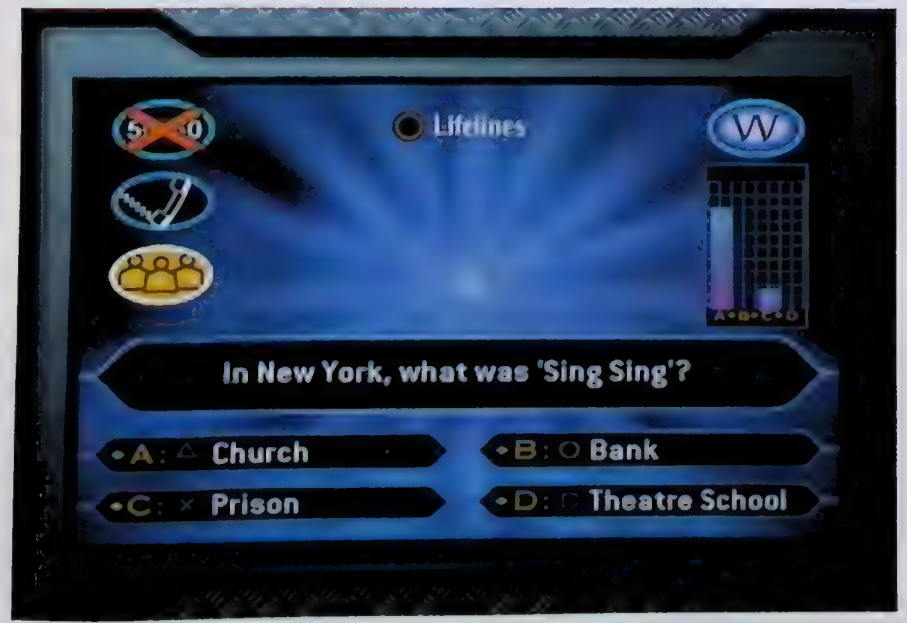


För att ge spelet en autentisk känsla fick det se precis likadant som TV-programmet. Dessutom finns det hur mycket bakgrundsmusik som helst.

"Programledaren finns till hands för att krydda upplevelsen med sin egen typ av underhållning"

HÅLL UTKIK EFTER...

DE BEHÄNDIGA LIVLINORNA



50/50, Ring-En-Vän, Fråga Publiken. Vi vet alla att de finns där för att hjälpa de tävlande. Att ringa en vän är extra trevligt, eftersom det finns en mängd olika personer, med olika dialekter, som är redo att hjälpa en med de svåra frågorna.

Programledare kan vara väldigt grymma. Alla har sett TV-programmet. Alla vet hur Bengt Magnusson sitter och driver de tävlande till vansinne i väntan på avslöjandet av det rätta svaret.

– Om du hade valt D... skulle det varit fel, kan han plötsligt säga.

Det är så att man blir tokig. I spelet är det en engelsk programledare, vid namn Tarrant, men han är minst lika enerverande.

Det kan verka som en ganska underlig idé, att göra ett TV-spel av *Who Wants To Be A Millionaire (Vem vill bli miljonär?)*. Det känns som om någonting fattas... vinner man är det inte så troligt att ens egen PlayStation kan spotta ut en fet check på 1 miljon dollar. Så vad är poängen med det?

Tja, Eidos anser att det är värt att spelas för sin goda underhållnings skull. Visst, den stora TV-festen där man kan vinna och förlora en hel förmögenhet på en enda fråga kan inte återskapas helt perfekt. Men Hothouse Creations har ändå gjort ett roligt frågesportsspel, med alla de riktiga problemen. Det är dock ingen vanlig frågesport – det finns 1000 frågor som, såvida man inte återställer sin konsol och börjar om helt från början, aldrig ställs två gånger. Precis som i TV-programmet höjs svårighetsgraden ju längre fram man kommer i spelet, tills det slutligen blir i princip omöjligt. De kan fråga saker som vilket märke det är på fotkrämen en viss kändis använder. Svårt är bara förnamnet.

Självklart finns Mr Tarrant till hands för att krydda upplevelsen med sin egen typ av underhållning. Om sanningen ska fram blir det faktiskt roligare när han är med. Det skulle knappast vara *Who Wants To Be A Millionaire* om det inte fanns en programledare. För att ge spelet lite variation – det är alltså inte bara en massa frågor – finns det fyra spelsätt, som dessutom kan spelas av upp till fyra spelare samtidigt. Följer man TV-programmet kommer man känna igen Fastest Finger Mode, där fyra besläktade föremål måste sättas i rätt ordning så snabbt som möjligt. Det finns också ett enkelt Head-To-Head Mode, där frågorna ställs till en spelare i taget. Det kanske inte är ett spel man uppskattar att köra själv i all evighet, men det fungerar bra när man är många och det passar spelare i alla åldrar. Äntligen kan man övertyga sina föräldrar att ett PlayStation kan underhålla alla sorters människor. Bara ni inte kommer och skyller på oss när era mammor fastnat för *Ape Escape*... ■

Al Bickham

PSM TYCKER

POÄNG

- Livlinorna.
- Enorm mängd frågor.
- Programledaren.

POÄNG

- Enformigt.
- Var är pengarna?
- Bengt Magnusson saknas.

VÅRT STALLTIPS

Förvänta er inga överraskningar – några sådana finns inte i spelet. Med tanke på att det inte är anpassat för den typiska TV-spelspubliken kan det bli en succé. Blir det för svårt kan man fråga (den virtuella) publiken.

How will you feel
when you win the Gold...

...apart from a slight
finger cramp?

Sydney 2000 ™©

12 Gruelling Events • 32 Countries represented • Great Multi-Player Fun • Olympic Mode • Arcade Mode
Coaching Mode • Authentic Locations • Official TV Commentary • Latest Motion Capture • Virtual Gym

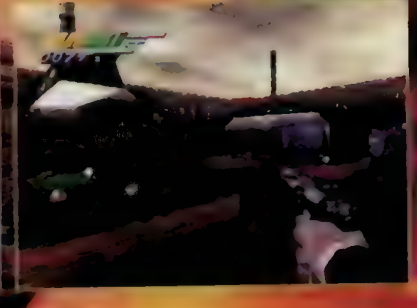
THE Game of THE Games

EIDOS
eidos.com

www.olympics.com

ALYS

Utgivare: Electronic Arts
Utvecklare: Black Ops
Antal spelare: 1
Releasedatum: December



SKAKAD men inte RÖRD

VACKRA KVINNOR, HÖGTEKNOLOGISKA PRYLAR OCH SUPERSKURKAR. NEJ, VI TALAR INTE OM SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINETS KONTOR. VI TALAR OM JAMES BONDS ÅTERKOMST TILL PLAYSTATION I *THE WORLD IS NOT ENOUGH*.

Text: **Steve Owen** Bearbetning: **Andreas Olsson** Foto: **Piers Hammer**

Det finns inget bättre än James Bond, och alla som säger emot har fel. Det är inget att diskutera. Samma gäller TV-spelen där Bond är med.

Ta till exempel *Goldeneye* som är ett av de bästa spelen som gjorts. Spelet bjuder på en klart bättre atmosfär än uppföljaren *Perfekt Dark*. Varför? Endast för att James Bond är med. Ni förstår att alla vill vara Bond. Även tjejer.

Det är därför, som PlayStation-ägare, klart plinsamt att medge att den grå boxens enda spel med Bond i huvudrollen, *Tomorrow Never Dies*, är ungefär lika roligt som att få stryk av Blofeld.

Vilket for oss osökt vidare till *The World Is Not Enough*. Ännu en speltitel som bygger på en film, och än en gång är det utvecklarna Black Ops som ligger bakom spelet. Men den här gången ▶

Bevapnad upp till tänderna ger sig Bond ut för att ha ihjäl östeuropéer.

En riktigt myskille är han, glad och sällsam, och det skulle du också vara om du hette Albert Penello och var producent för *The World Is Not Enough*.

har utvecklarna fått mer tid på sig att färdigställa spelet. Albert Penello från Electronic Arts, som är producent för PlayStation-versionen av *The World Is Not Enough*, säger:

"Vi är medvetna om att *Tomorrow Never Dies* inte var något superbra spel, men Black Ops hade inte alltför mycket tid på sig".

I ärlighetens namn var det nog inte heller helt lätt att dela licensen med MGM, då Electronic Arts inte själva fick bestämma helt hur spelet skulle se ut. Electronic Arts har dock lärt sig av sina erfarenheter och har den här gången full licens. Detta betyder friare händer, och förhoppningsvis bättre spel.

Den viktigaste skillnaden mellan de två spelen är att i den tidigare titeln spelade du ur tredjepersonsperspektiv, men nu är det förstapersonsperspektiv som gäller. Det kommer att kännas som att du verkligen är Bond, istället för någon efterhängsen kameraman. Det är du som skjuter ner alla fulingar, du som desarmerar bomberna och det är du, min vän, som får alla sköna damer.

Ett nytt spel, nya möjligheter, och eftersom det är ett spel med Bond i huvudrollen, en ny vapenarsenal. Walther PPK har alltid varit Mr Bonds favoritvapen, men nu har det tisslats om att det är en Wolfram P2K som vunnit agentens hjärta. När det handlar om att skjuta mycket och fort snarare än att sikta noga, så sitter dock P2K:an ▶

Allas vår vän Bond är beväpnad till tänderna, så alla skurkar med avsikt att ta över planeten bör se upp!

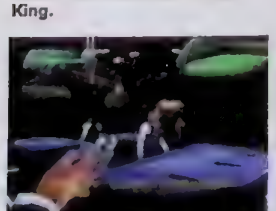
"Det är du som skjuter ner alla fulingar, det är du som desarmerar bomberna och det är du, min vän, som får alla sköna damer."

SÅ MÖTS VI IGEN

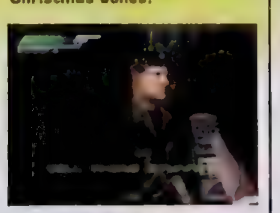
The World Is Not Enough följer handlingen i filmen med samma namn, och alla banor är baserade på sekvenser från filmen. Man har dock valt att omstrukturera och ändra lite här och var för att få ett mer varierat spel. Electronic Arts har fått relativt fritt spelrum i och med licensen, och så länge som de inte gör några drastiska förändringar, speciellt då betraffande Bonds personlighet, så får Black Ops göra det de vill för att kunna skapa ett bra spel. I tvättakta *Goldeneye*-anda, så inleds varje uppdrag med att M förklarar precis vad som ska göras, och sedan får du dina vapen och prylar som skall hålla dig vid liv. Sist har Miss Moneypenny några kommentarer att fälla, och äntligen är du alltså på väg. Fattas bara några videoklipp, så känner du dig snart precis som Pierce Brosnan.

Den första banan – Courier – utspelar sig på en spansk bank, och utgör tillsammans med nästa bana, King's Ransom, den traditionella förfilmen.

Cold Re[illegible] blir med allra största sannolikhet en smärre succé, och som ni kanske förstår handlar det här om skidåkning. Vi vet ju alla hur bra Bond är på det. Kommer ni förresten ihåg Zukovsky? Bond möter honom igen på banan Russian Roulette. Bond träffar också Elektra King (eller försöker snarare att inte träffa henne) i hennes villa på banan Night Watch, och här måste du använda dig av alla dina spionfärdigheter för att inte väcka den sussande froken King.

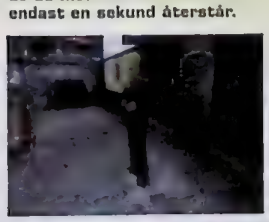


På Masquerade får Bond klä ut sig till en av Renards hejdukar och härifrån går vi vidare till Flashpoint, där vi får bekanta oss med en viss Dr Christmas Jones.



City of Walkways är den del av spelet som ni säkert sett lite av eftersom Electronic Arts har haft det som demo ett tag. Här befinner sig Bond i Zukovskys lager, och man får det hett värre om öronen. Ett tips är att akta sig för de direkt livsfarliga helikoptrarna.

M blir tillfångatagen och hålls som gisslan av Elektra på Turncoat, och på Fallen Angel möter Bond en fransk tjej med något säregna öron. Sist, men absolut inte minst når vi Meltdown, och om du vill rädda världen så blir du tvungen att besegra elakingen du möter samt desarmera en atombomb. Självklart lyckas du med den bedriften när endast en sekund återstår.



MISS MONEYPENNYS CHAUFFÖR

Efter många och långa väntetider har Electronic Arts till slut fått tillstånd att göra sitt eget Bondäventyr, och Electronic Arts har på intet sätt rullat tummarna under den tiden då de fått vänta. När beslutet var fattat hade utvecklarna i princip redan ett färdigt spel planerat. *007 Racing* är inte, som man kanske kunde tro, ett *Crash Team Racing* utan liknar mer en blandning av *Need For Speed*, *Spy Hunter* och *Vigilante 8*. Det är till och med Eutechnyx, killarna bakom *Need For Speed*-serien, som skapat *007 Racing*. Peter Royea är producent, och tillika helt galen i Bond:

"Vi har velat göra det här spelet ett bra tag nu, och det är inte bara för att vi har fått licensen som hjulen har börjat rulla. Vi har väntat i fem år på att få klartecken, och nu har vi äntligen fått det".

I det här spelet, som inte är knuten till någon av filmerna, har Royea fått gnugga geniknölarna för att själv komma på en bra story, och det är inte omöjligt att influenserna kommer från till exempel *Driver*-spelen.

Eftersom Bond innehar huvudrollen i spelet, så är det ju klart som korvspad att det blir spännande som tusan. Den här gången är det en holländsk affärsman som har allt annat än goda intentioner. Han har fått för sig att han ska förgifta folket med giftgas som ska blandas i bilbränslet. Royea utvecklar: "Grundidén är att Bond skall hålla sig i bilen under hela spelet, men trots detta så finns det en handling som går som en röd tråd genom hela spelet och som knyts ihop i slutet".

007 Racing är action, action, action, och Electronic Arts är hemlighetsfulla som aldrig förr vad gäller detaljerna kring och i spelet. Det vi dock kan räkna med, enligt uppgifter, är att de allra flesta bilarna som figurerat i de nitton filmer som gjorts om agenten kommer att finnas med. Vem har inte drömt om att köra den underskköna Aston Martin DB5, smeka lacken på en BMW Z3 eller sniffa på lädret i agentens Lotus Elise? Var och en av dessa bilar har en uppsättning vapen, olika för varje fordon förstås, och en liten fågel har viskat om att vi lätt kommer att kunna skjuta ner fiendens helikoptrar med hjälp av Stinger-missiler. En del av de hjälpmedel som finns i spelet kommer du inte åt från första början, men lugn, bara lugn, om du sköter dig bra, så kommer du snart att kunna välja och vraka på ett smörgåsbord av vapen som är avsedda för att döda. Det är inte alltid man vet hur och vad dessa vapen skall användas till, men till din hjälp finns R (ni vet, Q:s efterträdare), som har koll på det mesta.

Trots att *Need For Speed* blir mer och mer etablerat i simulatorgenren, så kan vi på PlayStation-Magasinet inte påstå att *007 Racing* är speciellt realistiskt, men å andra sidan så är filmerna inte superrealistiska heller. Vi fick provköra fyra banor i spelet, och alla var fartfyllda med snärjiga kurvor och elakingar som man skulle göra sig av med på ett eller annat sätt. Vi tror definitivt att spelet kommer att funka alldeles utmärkt, och det syns verkligen att de biljakter som förekommit i filmerna har inspirerat Eutechnyx, och vi väntar med stor spänning på dagen då vi kan hoppa över ett vattendrag samtidigt som vi roterar 360 grader i luften med bilen. Känns detta igen från *The Man With The Golden Gun*? I november släpps spelet, och då får vi se huruvida publiken kommer att uppskatta äventyren även på PlayStation.

Det finns ett brett utbud av schysta bilar att välja bland, och här ser vi en favorit – Aston Martin – från *Goldfinger*, i full action.

HAR VI SETTS NÅGONSTANS TIDIGARE?

Här får ni lära känna stjärnorna från *The World Is Not Enough* lite bättre.

JAMES BOND
Han är älskvärd, sofistikerad, charmig. En kung bland damerna, och en hejare på att hantera allehanda vapen och, såklart, också en hejare på att knyta fluga.

MISS MONEYPENNY
Den älskvärda Miss Moneypenny är M:s "sekreterare". Det gick en hel del rykten tidigare om de båda under tiden då M spelades av en man. Ryktena fortgår och är hetare än någonsin...

R
När Q gick i pension så kom den här killen och visade vad han kunde. Numera är det han som har hand om allt som har med Bonds prylar och vapen att göra.

ELEKTRA KING
"Det finns ingen man som kan motstå mig", påstår hon självsäkert. Elektra putar med allt som putas kan, men det är helt klart något skumt med den här tjejen.

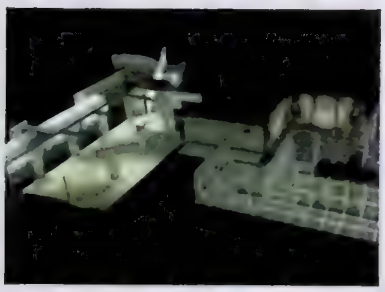
CHRISTMAS JONES
Dr. Jones skyr Bond som pesten under merparten av spelet, men i slutet har hon tagit rim och reson, och syns i en säng, kelande med 007. Vi gissar att hennes favoritfilm är *Wild Things*.

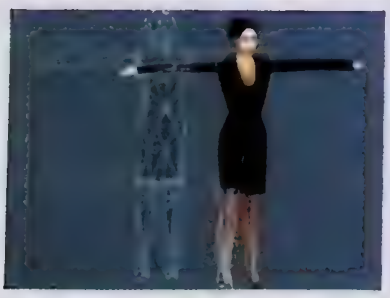
RENARD
Han stjäl atomvapen och spränger saker för glatta livet, men detta till trots är han polis. Verkar inte helt stabil, till råga på allt är fulingen gravt skelögd.

M
Ett tag var hon den enda rätta Drottningen av England, men nu är hon degraderad till chef på M16.

CIGAR GIRL
Om Monica Lewinsky hade sett ut som den här heta bruttan kunde vi förlåtit Clinton. Dessvärre är sockertoppen bara med på de två första banorna i spelet. Trist.

VALENTIN ZUKOVSKY
Den stora ryska nallebjörnen tillhörde fienden i *Goldeneye*, men nu har han skolat om sig och hjälper mer än gärna vår älskade agent.





Bara för att bevisa att det inte är något slapparjobb att skapa ett spel och allt som hör till visar vi här hur det kan gå till att bygga upp en karaktär från topp till tå.

De här människorna är säkert stadgade familjefader, men trots detta är du faktiskt tvungen att mejа ner dem för att rädda ditt eget skinn. Att jaga eller jagas, det är frågan.

har bland annat bensinbomber, bombväskor, gamla hederliga granater och raketgevär.

En av sakerna som ingick i licensavtalet med Danjaq, var att spelet skulle innehålla nolltolerans mot de som skadar oskyldiga. Om du råkar skjuta eller på annat sätt skada de som inte bär vapen, så får du spela om hela banan. Som tur är finns R, Q:s gänglige hjälpreda, till din hjälp. (Spelad av John Cleese i filmen och han kom i rättan tid med tanke på att Desmond Llewelyn omkom i en tragisk olycka för en tid sedan) Till din hjälp har du också en mobiltelefon med inbyggd elpistol, men denna kan du knappast använda som mordvapen, snarare till att bedöva fienden.

Grafiken är det som gör *The World Is Not Enough* så fantastiskt, och Penello är inte sen med att kommentera detta:

"Jag tror inte att någon tidigare sett en så otrolig grafikmotor på PlayStation".

Han har all rätt i världen att skryta. Black Ops har sett över grafikmotorn från *Tomorrow Never Dies*, och sammanlagen överträffat sig själva den här gången

kvar i hölstret och Bond plockar fram Meyer Tactical Machine Pistol. Om man vill ha lite mer precision än så, föreslår vi Koffler & Stock KS5, och om du verkligen vill skrämma någon så är det Munitions Belgique PS100 som gäller. I spelet hittar vi också andra saftiga vapen som inte fanns med i filmen. Du

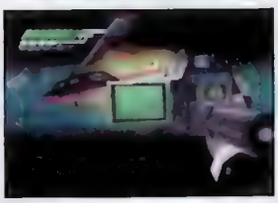
"I spelet hittar vi också andra saftiga vapen som inte fanns med i filmen."

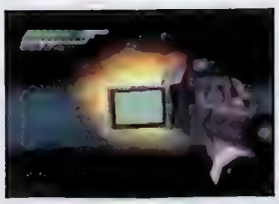
PÅ VÄG NERÅT

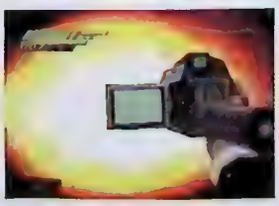
Att springa omkring i mörka korridorer och meja ner hejdukar är väl helt OK, men det kommer en tid i alla agenters liv när han måste utföra viktigare saker.

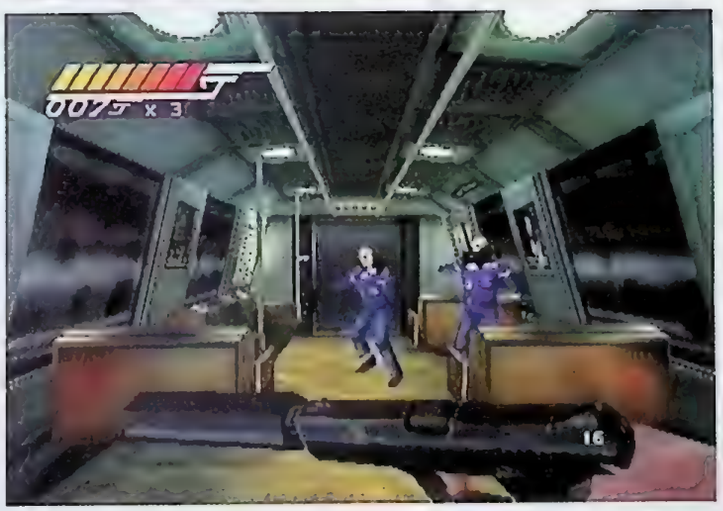
På banan City Of Walkways blir Bond jagad av arga helikoptrar som beskjuter honom med maskingevär samtidigt som han försöker undkomma vassa cirkelsågar. Tro inte att det är nog med detta, nej, samtidigt som han har fullt upp med att hålla sig vid liv, så springer en massa hejdukar omkring och dessa måste du tillintetgöra på bästa sätt. För att kunna ha ihjäl dem så måste du hitta en av R:s prylar.

Det kanske ser ut som vilken videokamera som helst, men du kan gott använda den till att tysta även den skrikigaste röst. Kameran har nämligen ett inbyggt raketgevär. Om du siktar tillräckligt noggrant, så är piloten i helikoptern snart historia.









De här sluga rackarna kan till och med ducka när de blir beskjutna.

"CD-formatet på PlayStation har gjort det möjligt för oss att ha med högupplösta texturer. Alla karaktärer är mycket mer detaljerade än tidigare, och detta trots att vi nu har större ytor och längre avstånd att röra oss på. I en scen i spelet står man och tittar uppför en spiraltrappa som vi byggde med hjälp av runda objekt (de flesta spelen har endast fyrkantiga objekt), och aldrig tidigare har man i något PlayStation-spel kunnat se så långt. Alla bandesigners har ett max antal rutor per sekund att rätta sig efter, så att de kan packa banorna med detaljer tills de når den absoluta gränsen".

En annan sak som är helt fantastisk med spelet är att motion capture används hos alla karaktärer. Om du skjuter någon i benet, till exempel, så kommer de att röra sig på ett speciellt sätt. Antingen hoppar de upp i luften, eller så ramlar de helt sonika. Om du skjuter någon i armen, så tar de tag i armen och grinar illa av smärta, och om du skjuter någon i huvudet, så, ja... du fattar säkert.

En viktig sak i spelet är att dina fiender är mycket intelligentare nu:

"Soldaterna är mycket smartare nu, och de kallar på hjälp när de behöver. De undersöker även kartan för att se var någonstans det kan finnas ett lämpligt gömställe".

The World Is Not Enough ser redan nu mycket bra ut, trots att det inte är färdigt riktigt än. De banor vi fick spela innehöll allt vad man hoppas på i ett spionäventyr av världsklass. Det enda vi egentligen saknar är ett flerspelarläge. Det verkar som att detta skulle vara omöjligt eftersom spelet är så detaljspäckat.

"Visst kunde vi ha lagt in ett flerspelarläge, men vi ville inte att det primära äventyret skulle få lida för detta, så vi fick nöja oss utan. Vi är mycket nöjda med resultatet och speciellt då uppfräschningen av grafikmotorn".

Vi på PlayStation-Magasinet tror att spelarna kommer att bli mer än nöjda när spelet släpps lagom till jul. Bered dig på en hård kamp Mr Bond. ■

"De banor vi fick spela innehöll allt vad man hoppas på i ett spionäventyr i världsklass."

Upp i sadeln
Flotta tekniker som cykelsparkar kan renderas realistiskt tack vare att motion-capture-processen samlar in mängder med data från en mänsklig förebild.

FIFA 2001

PLATSEN ÄR ARNHEIM, HOLLAND. ELECTRONIC ARTS LÅTER SEX AV VÄRLDENS BÄSTA FOTBOLLSSPELARE JOBBA SIG SVETTIGA NÄR DE FINSLIPAR DET SISTA PÅ *FIFA 2001*. *PLAYSTATION-MAGASINET* FINNS PÅ PLATS FÖR ETT LITET TAKTIKSNACK.

Bearbetning: Andreas Olsson

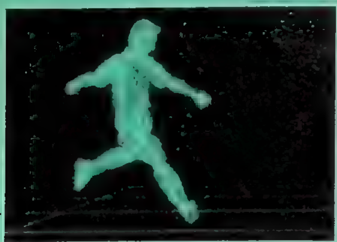
Du kanske bara trodde det var möjligt i en Nike-reklam. Den holländska mittfältaren Edgar Davids leker med bollen, tar upp den med högerfoten, gör en av sina välkända dragningar och lyfter den vidare till Paul Scholes. Scholes, en av de få engelska spelare som kunde lämna EM med hedern i behåll, tar emot bollen och slår den vidare till vänster, rakt framför fötterna på Thierry Henry, Frankrikes och Arsenals stora målskytt, som plikttroget dunkar upp den i nättaket. När sedan Valencias Mendieta, tillsammans med Kaiserslautens Pavel Kuka och den israeliske backen Shimon Gershwin, ansluter till gruppen för en stunds imponerad bollek finns fotbollsspelare till ett värde av nästan 1 miljard samlade på scenen. Electronic Arts slår på stort med *FIFA 2001*.

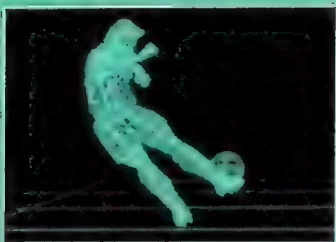
Så ny arena: *FIFA* för PlayStation2 behöver mer minne som i sin tur betyder bättre grafik.

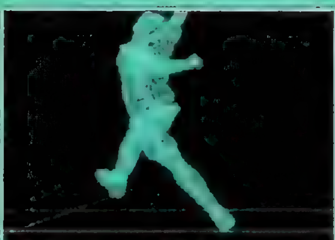
All uppvisning, nickar och bolltrollande görs för Electronic Arts motion-capturesystem, och kommer att användas i de kommande PlayStation- och PlayStation2-versionerna av *FIFA 2001*. Spelarna kommer inte bara pryda omslagen i sina respektive hemländer utan även svara för majoriteten av passar, långbollar och volleyskott som kommer att finnas i det slutgiltiga spelet. För Electronic Arts är kostnaden för att hyra in dessa spelare värd varenda krona om det höjer realismen i spelet.

Teamet från Vancouver var något av pionjärer då man använda motion-capture för *FIFA Soccer '96*. Även om just det spelet känns lite slött är realismen i spelarnas rörelser uppenbara, och det har bara blivit bättre med varje uppföljare. ▶

Gammal i gården: PlayStation tackar *FIFA* för tiden som varit under Davids (stora bilden) overseende.







Animatorerna skulle få svårt att uppnå flytet och detaljerna i rörelserna utan att ta hjälp av motion-capture.

Snygging! Den här rödblonda stjärnan delar med sig av sin skönhet när han agerar modell för årets Manchester United uppställning.

Idag är motion-capture knappast något unikt för Electronic Arts, men när man betänker att alternativet skulle vara att låta animatorer försöka återskapa spelarnas rörelser för hand är det lätt att förstå varför Electronic Arts har hållit sig kvar vid konceptet.

PlayStation2-versionen av spelet kommer att bli den första licensierade fotbollstiteln att nå de europeiska PlayStation2-ägarna. Motion-capture-teamet är därför angelaget om att utnyttja den nya konsolens fulla kapacitet och verkligen spänna musklerna genom att visa animerade spelare sparka boll.

För Electronic Arts är det oerhört viktigt att använda sig av verkliga talanger. "Jag brukar säga att vem som helst kan spela Richard III", berättar *FIFA*-producenten Andy Abramoviski, "men om jag får välja ser jag helst Laurence Olivier i huvudrollen varje gång". Regissör för *FIFA 2001*:s huvudrollsinnehavare är den rutinerade motion-capture-specialisten Stefan Van Niekerk.

"...teamet är därför angeläget om att utnyttja den nya konsolens fulla kapacitet och verkligen spänna musklerna..."

SÅ HÄR FUNKAR DET:

Steg 1. Paul Scholes, Edgar Davids och de övriga killarna får sparka boll innanför en cirkel som är omgärdad av tio stycken ljuskänsliga kameror. Spelarna är iklädda modifierade våtdrakter med reflekterande markörer fästa vid lederna. De ljuskänsliga kamerorna registrerar sedan endast markörernas rörelser och skickar all data till en PC. Motion-capture-proceduren till PlayStation2-versionen av *FIFA 2001* använder 40-50 markörer, vilket kan jämföras med de 30-40 som används till PlayStation. "Avståndet mellan kamerorna bestäms av vad vi filmar", förklarar Van Niekerk. "Vill vi fånga en rush använder vi oss av ett långt rektangulärt område medan tekniksekvenser skots innanför en cirkel. Den genomsnittliga ytan på områdena som används är cirka 7,5 meter gånger 4,5 meter".

Steg 2. Ett antal olika datorer utnyttjas för att spåra rörelserna från markörerna och får sedan översatta dessa till en binär fil. Filen kan därefter spelas upp som en film. De tio kamerorna är kalibrerade mot den absoluta mittpunkten av spelytan. Detta för att säkerställa att man alltid, oavsett var på ytan spelaren befinner sig, ska kunna skapa en tredimensionell rendering av rörelserna. Allting spelas även in på video för att utvecklarna ska kunna studera bollens rörelse när den sparkas. Bollen registreras nämligen inte med motion-capture (även om den är lindad i ljuskänslig tejp för att kamerorna ska kunna se den) eftersom det är omöjligt att bedöma skruven från en central punkt.

Steg 3. När all data är insamlad talar man om för datorn vilka markörer som motsvarar vilka kroppsdelar. När det gäller PlayStation2-versionen lägger man särskilt stor vikt vid ryggpartiet. "Vi använder fyra markörer för respektive spelares rygg", förklarar Van Niekerk. "Majoriteten av kroppens rörelser utgår från höften eftersom vi inte kan böja kroppen från bröstkorgen och uppåt. I tidigare versioner av *FIFA* har spelarna sett aningen stela ut eftersom de inte alls är lika rörliga som verkliga spelare. Det vi gör nu rättar till det problemet".

LILLE SCHOLES

Paul Scholes är den rödblonda killen på central position i såväl Manchester United som det engelska landslagets trupp. 25-åringen är redan en etablerad medlem av bägge lagen och hyllas av den engelska landslagstränaren som "den bästa allroundspelaren i landet". Under en paus i passandet till Edgar Davids inför motion-capture-kamerorna, iklädd en dräkt med reflekterande markörer, tog han sig tid för lite insidersnack med PlayStation-Magasinet.

Din engelska kollega Sol Campbell användes av Electronic Arts förra året, har du pratat något med honom inför ditt eget engagemang?

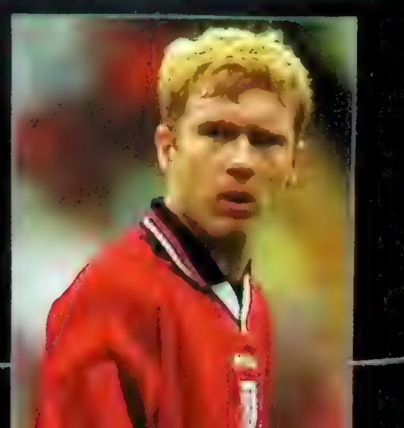
– Absolut. Jag frågade honom hur det kändes. Han sa att han hade haft kul, och det var faktiskt en av huvudorsakerna till att jag ställde upp.

Vilka delar av ditt spel ville Electronic Arts fånga?

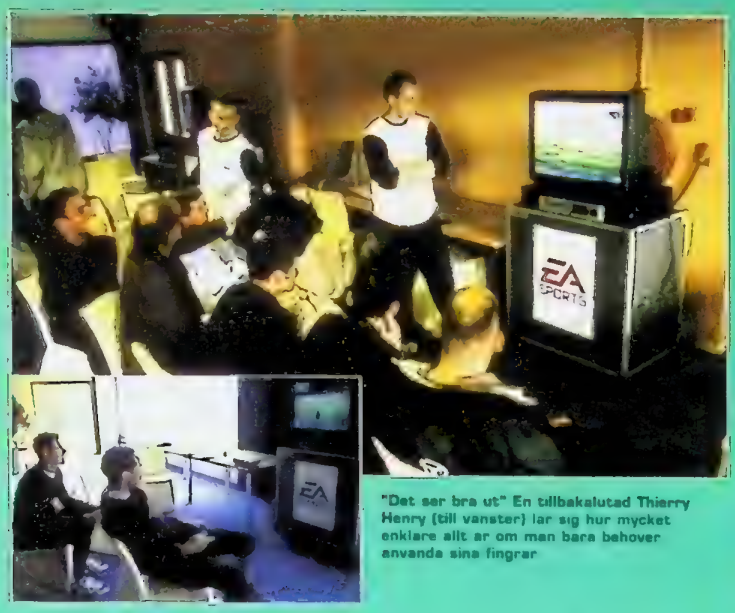
– Jag tror att det främst handlar om skotten, men jag gissar att alla spelare i stort sett har gjort samma saker. De försöker nog inte fokusera på ett visst område. Vi har inte tacklats något, men jag har blivit utvisad! Första gången i år....

Hur känns det att spela med de andra stjärnorna under inspelningarna?

– Fantastiskt. Att få arbeta med Mendieta, Davids och Thierry Henry är verkligen toppen. Jag har däremot inte försökt härma dem på något sätt. Förmodligen skulle jag bara dyka huvudstupa ner i backen.



FIFA 2001



"Det ser bra ut" En tillbakalutad Thierry Henry (till vänster) lär sig hur mycket enklare allt är om man bara behöver använda sina fingrar

Undanmanöver: Det kanske är sista gången för den gråa lådan, men som vanligt kommer årets *FIFA* med en del nyheter – undanmanövrerna är en sådan.

Steg 4 Värst vore det förstås om man skulle tillåta en spelare att köra ett spel av ett mänskligt. Det nämnde Sonic Team-chefen Yuji Naka. Det kan hända att det är något för att göra det. Det kan hända att det är något för att göra det. Det kan hända att det är något för att göra det

Klipp till! Det bäst säljande fotbollsspelet till PlayStation flyttar upp en generation genom hapnadsväckande grafik, utan att för den skull ändra på spelsystemet.

Ett spel med helt nya förutsättningar

ELECTRONIC ARTS HOJER RIBBAN MED SIN NYA EUROPEISKA FOTBOLLSPLAN

För Electronic Arts innebär PlayStation2-versionen av *FIFA 2001* en nystart för den långlivade serien. Lanseringen av spelet är planerad att sammanfalla med Sonys lansering av själva konsolen, det vill säga i november. I ett försök att få tyst på alla kritiker har Electronic Arts därför lagt ner en mindre förmögenhet på spelet i syfte att få fram en riktig världsmästare. Man har utgått från den Japanska versionen, *FIFA World Championship*, men avstått från att skynda fram en konvertering av den inte helt fläckfria NTSC- titeln. Istället har man valt att satsa på en helt ny version, skräddarsydd för den europeiska marknaden.

"Genom *FIFA World Championship* har vi fått lite erfarenhet. Ett spel som faktiskt har tagits emot bra i Japan", berättar producenten Andy Abramoviski. "Vi är rätt nojda med det vi har kunnat se, men med *2001* har vi ett klart övertag gentemot alla andra sportspel eftersom det verkligen handlar om ett andra generationens spel för PlayStation2".

FIFA 2001 för PlayStation2 har varit under utveckling i över ett år och är ett stort steg för serien när det handlar om utseende. Abramoviski har varit en del av *FIFA*-teamet ända sedan 1996 års utgåva. Han har också varit en av de drivande krafterna när det gällde att ta in motion-capture i bilden. Allt för att fånga verkliga spelares rörelser. Med *2001*-versionen höjde han dock ribban ett steg för teamet. "Idén med *FIFA 2001* är att få uppleva livet på planen, förmedlat genom *FIFA*s försorg", säger Abramoviski. "Det handlar om att försöka skapa realistiska spelare och miljöer och därigenom förmedla en fantastisk fotbollsupplevelse".

"PlayStation2 låter oss skapa mer verklighetstrogen grafik och fylligare ljud – det handlar om en känsla som vi helt enkelt inte kunde fånga med PlayStation1. Vårt mål är att skapa en livs levande illusion, " fortsätter han", då räcker det inte med att fördjupa sig i spelet utan man måste även blåsa liv i spelarna. Spelarna är kärnan i spelet och därför vill vi väcka dem till liv". Därför är också forwards och mittfältare oerhört mycket mer detaljerade än i något av motsvarande spel för 32-bitars konsolerna. Med ansiktsrörelser, extra kroppsanimationer (bland annat vrist, ankel och handrörelser) och licensierade spelare – kompletta med lagtröjor och reklam – vars hår till och med rör sig.

"...med *2001* har vi ett klart övertag gentemot alla andra sportspel..."

Ett orosmoln är dock att spelsystemet i *FIFA 2001* är baserat på samma principer som satte upp begränsningarna i tidigare *FIFA*-titlar. Abramoviski är i denna fråga helt obotlig: "Vi håller kvar vid vårt tidigare koncept beträffande spelsystemet. Det har visat sig vara populärt bland våra målgrupper och folk gillar faktumet att spelet är lätt att komma igång med. Varför göra saker och ting svårare"?

"Nu har vi mindre av samordnade rörelser på planen, vilket gör att spelarna kan röra sig mer individuellt och i olika tempo. Har de kontroll över bollen kommer de att förflytta sig snabbare medan övriga spelare spar på krafterna och går till sina positioner. Det är viktigt eftersom det är ett sätt att komma bort från känslan av robotliknande spelare, och få in mer fotboll i spelet".

Det är fortfarande i ett tidigt skede, men med *FIFA 2001* förs ett antal intressanta inslag in i serien. Handkontrollens analoga knappar ger utrymme att styra hårdheten på skotten och ger dig även möjlighet att kontrollera hur fort spelaren ska röra sig. Abramoviski får sammanfatta det hela. "Det kommer att innehålla nya arenor, 17 europeiska ligor med fulla uppsättningar av spelare, över 16 olika landslag och alla de spelförbättringar som man förväntar sig av ett nytt *FIFA*". Sasongen sparkar igång i november. ■

– Jag vill spela i Europacupfinalen eftersom jag missade den senast. Det är ett av mina mål, och jag kommer att kämpa för det. Det vore också kul att vinna något med landslaget.

Lär du dig fortfarande?
– Du kan lära dig nya saker ända upp till 35 års ålder. När spelare som dessa (pekar mot Mendieta och Davids) gör sina tricks är det kul att titta på. Extra kul för fansen att se under en match.

Du kom fram via ungdomslaget. Hur ser den nuvarande ungdomsskaran i Manchester United ut?
– Det finns gott om lovande spelare, men endast tiden kommer att visa huruvida de kan fortsätta vara bra och lyckas slå igenom. Just nu är det ganska tufft att ta en plats i laget, men visar de framfötterna är det fullt möjligt.

EM 2000 var en stor besvikelse för England, säg du något av mästerskapet efter att England slagits ut?
– Litegrann. Jag såg semifinalerna och finalen, men det var allt.

Sätter du upp specifika mål för dig inför varje ny säsong?
– Nej, jag tror det skulle vara ett misstag. Du går genom en säsong och försöker göra mål på varenda möjlighet och vinna alla matcher. Men det fungerar inte alltid.

we've enhanced the performance
refined the engine and perfected the design

the handling is up to you

The sequel to the **No.1 Best-seller**

colin | mcrae | rally | 2.0

The trailblazer returns. colin mcrae rally 2.0 is here, re-engineered and roaring past your expectations. 21 of the world's greatest rally cars racing through 8 countries in all weather. Beautifully detailed vehicles and breathtaking scenery. All-new damage and car-physics engine. Independent suspension on all four wheels. 2-player split-screen mode for one-on-one racing. New in-car commentary from co-driver, Nicky Grist. New standards in rallying realism.

"Rallying reaches new heights of realism"
Official PlayStation Magazine

www.codemasters.com

5/5 CVG ★★★★★ 5/5 Arcade 10/10 Power

Codemasters
GENIUS AT PLAY

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0"™ is a trademark of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. "Colin McRae"™ and all other trademarks and copyrights are being used by Codemasters under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SPELLISTOR

Vi kan i detta nummer presentera en ny relesesida. Från och med nästa nummer, så kommer vi dessutom att ha med PlayStation2-releaser.

SEPTEMBER

DATUM	TITEL	DISTRIBUTÖR	FORMAT
Ute nu	Rampage Through Time	Konami	PS
Ute nu	Nightmare Creatures 2	Konami	PS
Ute nu	Grind Session	Egmont	PS
Ute nu	Chase the Express	Egmont	PS
Ute nu	Tenchu 2	IQ Media	PS
Ute nu	Premier League Stars 2001	EA Nordic	PS
Ute nu	Premier League Manager 2001	EA Nordic	PS
Ute nu	Madden NFL 2001	EA Nordic	PS
Ute nu	Cyber Tiger, Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	Rayman 2	Ubi Soft	PS
Ute nu	F1 Racing Championship	Ubi Soft	PS
Ute nu	Fade To Black, Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	Hot Wheels, Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	Jurassic Park: Warpath, Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	Moto Racer, Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	Nascar 2000, Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	Road Rash, Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	Team Buddies	Egmont	PS
Ute nu	Soviet Strike, Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	WCW Mayhem	EA Nordic	PS
Ute nu	RC Revenge	K.E. Media	PS
Ute nu	ATV Quad Power Racing	K.E. Media	PS
Ute nu	ECW Anarchy Rulz	K.E. Media	PS
Ute nu	JM Supercross 2000	K.E. Media	PS
Ute nu	Action Bass	K.E. Media	PS
Ute nu	FA Manager (Super Budget)	Egmont	PS
Ute nu	Micro Machines V3 Best sellers (Budget)	Egmont	PS
Ute nu	TOCA 1 Best sellers	Egmont	PS
Ute nu	Tomb Raider (Super Budget)	Egmont	PS
Ute nu	Warzone 2100 (Super Budget)	Egmont	PS
Ute nu	Spider-Man	Vision Park Distribution	PS
Ute nu	Wacky Racers	Infogrames	PS
Ute nu	Mr. Driller	Egmont	PS
Ute nu	Freaks 2	Egmont	PS
Ute nu	Pro Pinball	Egmont	PS
Ute nu	Saboteur	Egmont	PS
Ute nu	X-Files Platinum	Egmont	PS
Ute nu	Koudelka	Infogrames	PS
Ute nu	Moto Racer 3	Egmont	PS
Ute nu	Gerry Lopez Surf Riders	Ubi Soft	PS
Ute nu	Tony Hawk Pro Skater II	Vision Park Distribution	PS
Ute nu	HBO Boxing	K.E. Media	PS
Ute nu	Hugo och Kikuriernas Solstenar (3D)	IQ Media	PS

OKTOBER

Ej satt	ESPN Great Outdoor Games	Konami	PS
Ute nu	Formula 1 2000	Egmont	PS
Ute nu	Dave Mirra BMX	K.E. Media	PS
Ute nu	Cool Boarders 3 Platinum	Egmont	PS
Ute nu	NHL 2001	EA Nordic	PS
Ute nu	Dinosaur	Ubi Soft	PS
Ute nu	Rainbow Six: Rogue Spear	Ubi Soft	PS
Ute nu	Rainbow Six	Ubi Soft	PS
Ute nu	NHL 2001	EA Nordic	PS
Ute nu	F1 Championship Season 2000	EA Nordic	PS
Ute nu	NFS Road Challange, Platinum	EA Nordic	PS
Ute nu	V-Beach Volley Ball	Infogrames	PS
15	Go By RC	K.E. Media	PS
16	NBA 2001	EA Nordic	PS
18	Reel Fishing 2	Egmont	PS
18	Monster Rancher	Egmont	PS
18	Muppet Monster Adventure	Egmont	PS
18	Snow-Cross Championship Racing	Egmont	PS
19	Hello Kitty's Cube Frenzy	Ubi Soft	PS
20	Toy Story 2, Platinum	Vision Park Distribution	PS
25	Gran Turismo 2 Platnum	Egmont	PS
25	Bugz & Taz	Infogrames	PS
26	Tigger's Honey Hunt	Ubi Soft	PS
26	Batman – Return Of The Joker	Ubi Soft	PS
27	Vanishing Point	K.E. Media	PS
27	Spec Ops, Budget	K.E. Media	PS
27	Mcgrath Vs Pastrana Supercross	K.E. Media	PS
27	HBO Boxing	K.E. Media	PS
27	MTV Sports: Pure Ride	Infogrames	PS
30	Mike Tyson Boxing	Egmont	PS
31	Martian Gothic	K.E. Media	PS

Listan var aktuell vid pressläggning, men tänk på att spel ofta försenas.

ALLA ANDRA ÄR DUMMA I HUVUDET

PÅ NÄTET HANDLAR MAN UNDERHÅLLNING BÄST VIA REDELVIS.COM

RedElvis.com™
UNDERHÅLLNING TILL VARJE PRIS

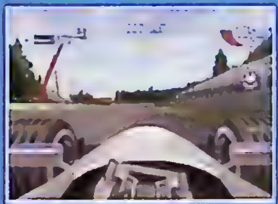
BETYGSKALA

- **10** Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen
- **9** Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.
- **8** Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.
- **7** Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén
- **6** Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
- **5** Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.
- **4** Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
- **3** Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar
- **2** Riktigt dåligt. Försök hitta någonting bättre i genren
- **1** Uselt och därmed inte ens värt att provspela

RECENSIONER

Strider 2

Chase The Express


F1 Championship 2000

Koudelka

Dino Crisis 2 44
Tony Hawk Pro Skater 2 48
Strider 2 51
Sydney 2000 52
Chase The Express 54
F1 Championship 2000 55
Koudelka 56
X-Men: Mutant Academy 57
Tenchu 2 58
Team Buddies 60
Mr Driller 61
Football Manager 2001 62
Wild Rapids 63
RC De Go 63
Evo's Space Adventure 64
RC Revenge 64

MÅNADENS SPEL

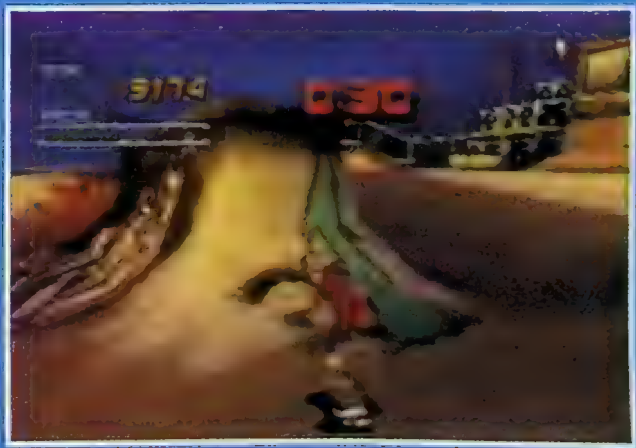
Dino Crisis 44

”Dinosaurierna i *Dino Crisis 2* är minst lika smarta som de som slet Bob Peck i stycken i *Jurassic Park*”

Team Buddies

RC De Go

Sydney 2000


Tony Hawk Pro Skater 2

THERE'S VIOLENCE ON THE STREETS...

GANG against GANG...

AND ONLY TANNER CAN STOP THEM!

INFOGRAMES

Driver ™ & © 1999 Infogrames. All rights reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

REFLECTIONS

Sweden: Gunnebogatan 32, 163 53 Spånga, Sweden. Tel: +46 8 761 10 01. Fax: +46 8 761 39 69. e-mail: mail@se.infogrames.com
Denmark: Frederiksgade 48, 1 th, 8000 Århus C, Denmark. Tel: +45 86 18 45 18. Fax: +45 86 18 45 64
Norway:

DRIVER 2

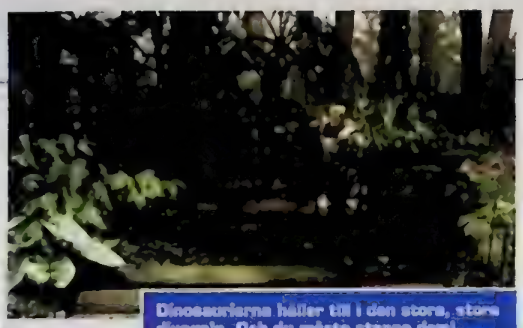
BACK ON THE STREETS

RIO. CHICAGO. HAVANA. LAS VEGAS.

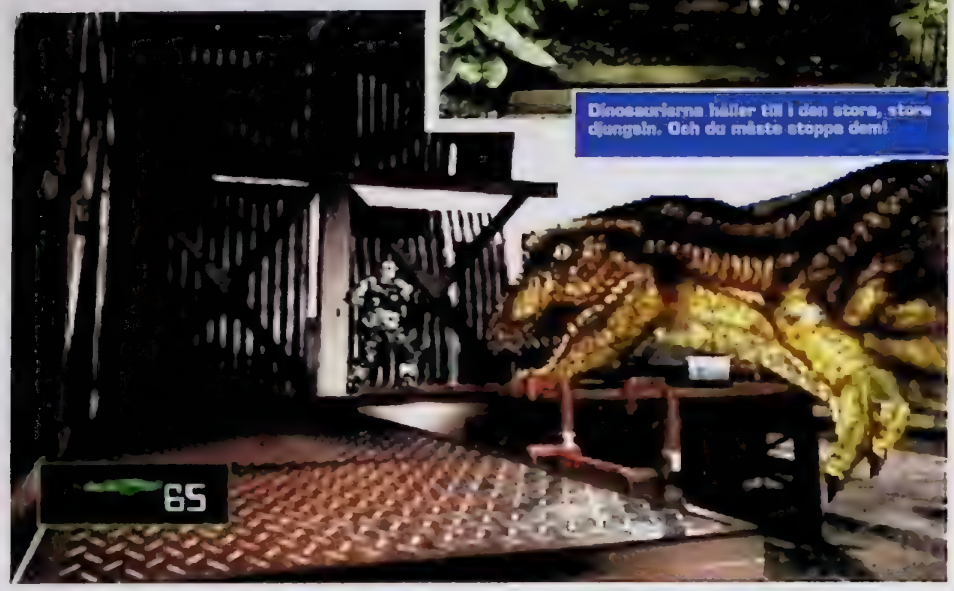
RUT TANNER'S BACK... AND HE'S CALLING THE SHOTS

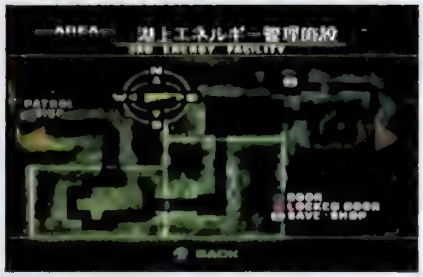
'THE WORLDS COOLEST GAME RETURNS.' Official PlayStation Magazine March 2000

'THE BIGGEST PLAYSTATION GAME.' Pro August 2000



Dinosaurierna håller till i den stora, stora djungeln. Och du måste stoppa dem!





Det gäller att lokalisera sig. Kartan blir ens bästa vän i den mörka djungeln.

OM DU GÅR TILL SKOGEN IDAG KOMMER DU SLITAS I STYCKEN...

Dino Crisis 2

En militärbas har oklokt nog tagit över Dr Kirks experiment med

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Virgin
UTVECKLARE:	Capcom
RELEASEDATUM:	Oktober
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

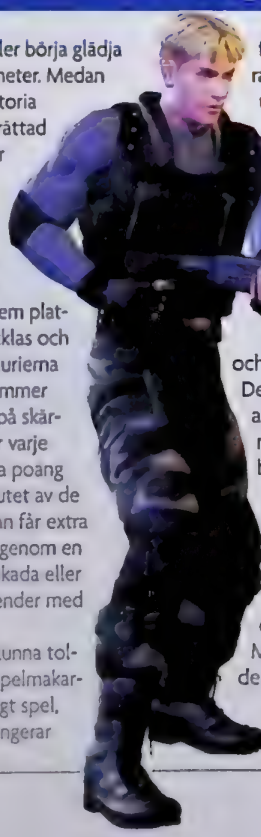
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Ett äventyr med briljant handling och en ett par chocker

Dino Crisis 2 **är ett spel fyllt av motsägelser. Det kommer med en del nyheter, både bra och dåliga. Något som är bra, bland annat, är att spelet uppfyller det vanligaste kriteriet för uppföljare, som innebär att det ska finnas mer av allting – i synnerhet dinosaurier. Det dåliga är att *Dino Crisis 2* inte längre är ett typiskt skräckspel från Capcom. Istället har mannen bakom spelet, Shinji Mikami, lyssnat till de röster som sagt att den stela strukturen i *Resident Evil*-serien och det första *Dino Crisis*-spelet inte kan utvecklas mer. Mikami har därmed gjort ett spel som är betydligt mer actionbetonat – med all sin enkla uppbyggnad känns det till och med som ett arkadspel – men det innehåller ändå många av de egenskaper som gjorde originalet så bra. Lyckligtvis har man tagit ett modigt steg bort från vad som kunde blivit en väldigt förutsägbar uppföljare. Det fungerar faktiskt riktigt bra.**

Det som skiljer sig mest från originalet är tydligt redan från början. De som gillar skräckgenren kommer då antingen att rygga tillbaka i avsky eller börja glädja sig åt spelets nymodigheter. Medan *Dino Crisis* hade en historia som var rak och väl berättad har uppföljaren ett mer episodiskt innehåll. Spelet är indelat i en serie av små vinjetter, där scenariot utvecklas via ett antal minibanor bestående av ungefär fem platser. Medan dessa utvecklas och de obligatoriska dinosaurierna dyker upp på banan kommer ett poängsystem fram på skärmen som ger bonus för varje reptil som dödas. Dessa poäng läggs sedan ihop vid slutet av de fem olika platserna. Man får extra bonus om man spelat igenom en bana utan att ha tagit skada eller om man skjutit flera fiender med ett skott.

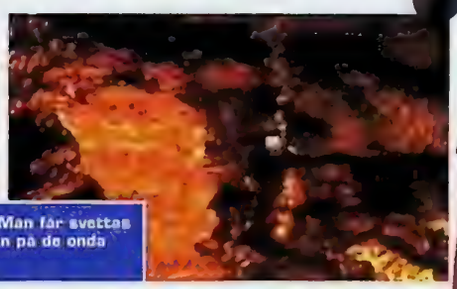
Det här skulle lätt kunna tolkas som ett försök av spelmakarna att göra ett mer ytligt spel, men poängsystemet fungerar faktiskt bra, eftersom det integreras med spelarens egen utveckling under spelets gång. Istället för att skaffa vapen med hjälp av upphittade nycklar, dörrkort och dylikt låter *Dino Crisis 2* spelarna köpa vad de vill. Så länge de har råd, förstås.



Databanker dyker upp här och var i spelet och där kan man både spara sitt spel och skaffa vapen samt ammunition. Det betyder att Capcom slipper använda de stora föremålsskärmarna och allt fifflande som de innebär.

Det bästa med systemet är att man kan ta kål på mängder av Velocoraptorer och Plesiosau... I sökandet efter raketgevär eller eldkastare och inte bry sig om det stora artilleriet förrän senare. Men längre fram i spelet kommer det dinosaurier som är större och svårare att döda och då får man vara mer försiktig med vad man

Vackert. Grafiken i *Dino Crisis 2* är mycket bättre än i originalet.



Inne i vulkanen. Man får svettas ordentligt i jakten på de onda dinosaurierna.

att föda upp de förhistoriska mördarna

väljer. Vissa vapen är särskilt utformade för att hantera särskilda arter. Det är många välkända idéer som samlats ihop från gamla Capcom-spel och tagits med i denna uppföljare.

Mycket är sig likt sedan originalet. Spelets pussel består mest av nyckelkort och sporadiska logiktest, mellansekvenserna, med sina ofrivilligt roliga konversationer, är fortfarande underhållande och de oändliga dörranimationerna är kvar. Den växlande spelkontrollen har man också behållit, men den har kompletterats med 180° svängningar och ett smidigt system med automatiskt sikte. Eftersom den största delen av *Dino Crisis 2* utspelar sig i regnskogens gröna områden bidrar de öppna områdena till att uppfylla Mikamis förhoppningar om en mer direkt spelupplevelse. Den enkla spelkontrollen är perfekt balanserad för att kunna hantera attacker från upp till tre dinosaurier samtidigt. Men oj vilka läskiga dinosaurier...

En annan fördel med både de öppna miljöerna och spelets betoning på action är att Capcom gjort om grafiken helt. De två hjältarna, Regina och Dylan, är mycket större och mer detaljerade än andra karaktärer från Capcoms skräckspel. Animationen när de springer, skuttar och går till anfall är otroligt smidig och realistisk. Ändå är det dinosaurierna som, helt rättvist, tar upp störst plats. En av de största besvikelserna med originalspelet var dinosaurieattackernas begränsade natur. Visst såg de snygga ut, men efter att ha sett reptilernas läskiga attackmönster i Spielbergs *The Lost World* på en stor bioduk kändes Dino Crisis ganska mesigt. Så är det dock inte längre.

Man märker dem bara genom ett rasslande i löven eller ett avlägset, skrapande ljud. Dinosaurierna i *Dino Crisis 2* är minst lika smarta som de som slet Bob Peck i stycken i *Jurassic Park*. Till att börja med anfaller de nu i grupper om tre och verkar kunna dyka upp från ingenstans. Velocoraptorer försöker komma runt spelaren med hjälp av attacker från distans, och de är lika intelligenta genom hela spelet. En Triceratops attackerar för att försvara sin unge, Plesiosaurier håller till i vattnet och Pterodactyler uppe i luften. Det råder dock inga tvivel om vem som är showens stjärna: den enorma Gargantosaurien dyker upp i spelets intro och beter sig ungefär som Nemesis i *Resident Evil 3*, med ett antal framträdanden under spelets gång. Totalt finns det 12 dinosauriearter i *Dino Crisis 2* och Capcom förklarar det utökade antalet med ett invecklat tidsresescenario.

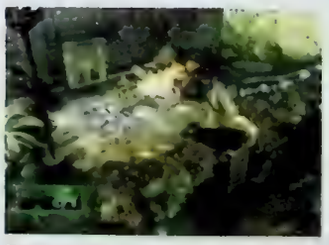
Det hela utspelar sig direkt efter händelserna i det första spelet. En militärbas har oklokt nog tagit över Dr Kirks experiment med att föda upp de förhistoriska mördarna. Någonting har, inte helt oväntat, gått fel och ett experiment med tidsresor har kastat forskningsbasen tillbaka till kritaperioden och en stor, tät djungel.

HUR MAN...

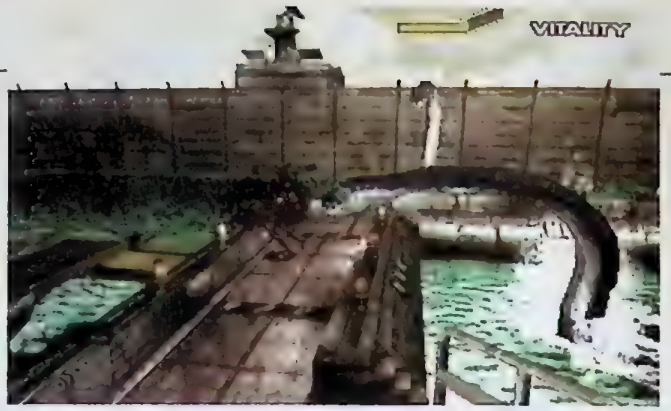
ANVÄNDER SIN BONUS PÅ BÄSTA SÄTT

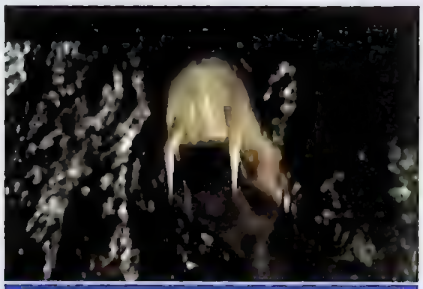
Dino Crisis 2 **har gjort sig av med originalets begränsande vapensystem. Istället får man pengar för varje dinosaurie man dödar – och bonus för särskilt skickligt dödande. Därför slipper man vänta till slutet av spelet med att få de efterlängtade eldkastarna och raketskjutarna. Den enkla tumregeln är att man inte ska få panik. Varje gång man lämnar skärmen eller byter kameravinkel kommer det nya dinosaurier. De anfaller alltid i grupper om tre och ett skott med bra timing från ett maskingevär kan få ner två på en gång. Bonusen syns överst på skärmen.**

Med fickorna fulla av välförtjänta kontanter ska man leta upp bankerna som sitter i väggarna. Sedan väljer man Shop och köper det som finns tillgängligt. Även första-hjälpenlådor och ammunition går att köpa.



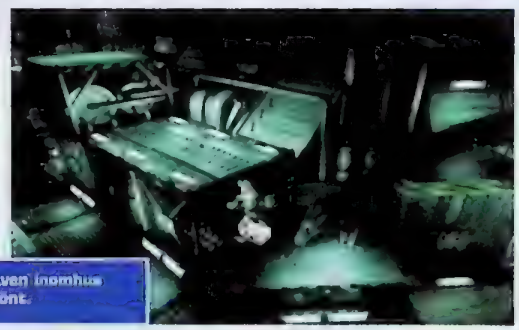
Det är värt att notera att vissa vapen passar bättre mot särskilda arter. Till exempel dödas Pterodactyler lätt med en eldkastare medan raketgevär behövs mot de som bor i grottorna. Eld är också bra att använda mot fientliga växter.





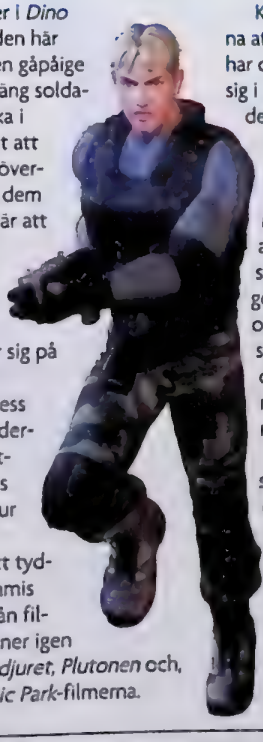
Denna enorma best maste man skjuta med sina små vapen.

Mycket grönt. Även inomhus verkar allting grönt.



Ett praktfullt spel med smarta idéer som gör det ovanligt

Efter sina upplevelser i *Dino Crisis*, paras Regina den här gången ihop med den gåpåige Dylan och ett helt gäng soldater. De skickas tillbaka i tiden med uppdraget att leta upp eventuella överlevande och ta med dem tillbaka. Resan innebär att Regina – precis som när Ripley återvände till sina fienders hem i *Aliens* – i uppföljaren befinner sig på dinosauriernas mark. Spelets intro, med dess imponerande förrenderade grafik, där soldaternas läger dissekeras av en vild Gigantosaur och hundratals Velocoraptorer, är ett tydligt exempel på Mikamis visuella influenser från filmens värld. Man känner igen inslag från både *Rovdjuret*, *Plutonen* och, förstås, de två *Jurassic Park*-filmerna.



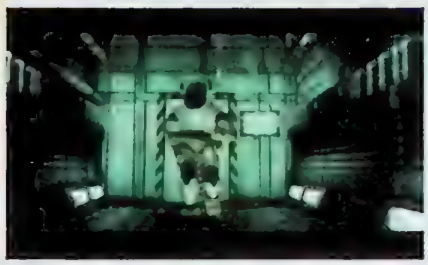
Kritaperiodens miljöer tvingar spelarna att vara på sin vakt hela tiden. Spelet har delats in i jämna delar som utspelar sig i den felplacerade forskningsbyggnaden och i den omkringliggande djungeln. Precis som i originalet finns det delar av byggnaden som inte kan nås förrän de rätta nycklarna hittats. Men medan hemligheterna gradvis avslöjas visar det sig att *Dino Crisis 2* står sig riktigt väl mot andra spel i genren, vad det gäller smart handling och chockeffekter. Ännu bättre blir spelet av den enorma bredden av olika platser och inkluderingen av minispel som integreras snyggt i både mellansekvenser och spelets action.

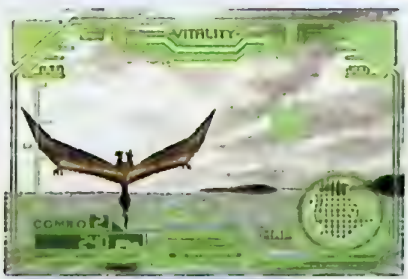
Mycket bra är också undervattenssenerna där Dylan tar på sig dykardräkt för att undersöka en bas som sänkts ner under ytan. Det tillkommer ett par extra undervattensarter, men det är inte det som är viktigt. Den skimrande effekten av vatten och den nya hopprörelsen gör att det känns som om man spelar ett helt annat spel. Samma sak kan sägas om de första-persons-minispel som ger *Dino Crisis 2* ett par extra moment av spänning och terror. Till exempel finns det ett där Regina med en Jeep försöker köra iväg från ett par rasande Triceratops medan man får styra Dylan, som skjuter missil efter missil mot de galna bestarna. Det är bara lite underhållning, men som med det mesta i spelet är det en risk värd att tas.

I slutändan kompenserar de bra delarna i spelet definitivt för de dåliga. *Dino Crisis 2* är ett praktfullt spel med smarta idéer, som inte märks förrän man spelat det ett bra tag, men ändå gör det ovanligt intelligent och spelbart. Till exempel är kameravinklarna placerade så att man hela tiden har en känsla av att vara förföljd. Så är det förstås inte, men de ger extra spänning i vilket fall som helst. Spelets miljöer är också välarbetade, med dinosaurier som både syns under gångar och borta i horisonten för att vittna om en livlig reptilvärld. Sättet som spelarna smidigt förs in i nya områden är också väldigt snyggt.

Det sämsta med spelet är dess action-

Första spelets dinosaurier var allt annat än läskiga, men i uppföljaren är de riktigt skrämmande.





Trots att detta monster är stort som ett hus lyckas det allt som oftast smyga sig fram helt obemärkt.

intelligent och spelbart

betoning, som ibland gör att det känns ganska repetitivt. Det blir förutsägbart när det alltid kommer fram tre dinosaurier varje gång man byter kameravinkel. Spelkontrollen saknar den nödvändiga precision som man behöver för att kunna klättra tillräckligt smidigt utan att ta någon skada. Ändå förtjänar både Shinji Mikami och Capcom en eloge för detta modiga steg framåt. *Dino Crisis 2* är knappast ett perfekt spel, men det är ändå spelbart och underhållande. Med den stora mängden idéer och miljöer höjer det sig över sin simpla natur.

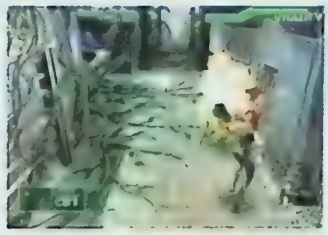
Dino Crisis 2 lär knappast orsaka en revolution inom skräckvärlden, men det är ett mer lättillgängligt spel än sin föregångare och det tappar inte någon kvalitet i sin jakt på enkel spelbarhet. Verkligen goda nyheter. ■

Steve Merrett

Hoppande reptiler. Dessa varelser kan hoppa ner på dig från höga höjder.

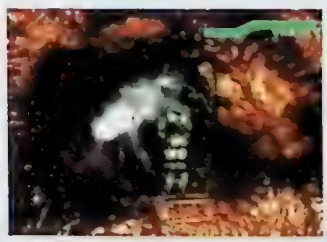
HUR MAN...

HUGGER SIG FRAM



I och med betoningen på action istället för pussel har *Dino Crisis 2* bytt ut originalets användande av nycklar mot andra sätt att ta sig in.

Till exempel kräver elektroniska lås inte alltid att man har det rätta kortet. Båda karaktärerna är beväpnade med huvud- och reservvapen. Reginas andra val är en elektriskt uppladdad kniv, som är bra att ha om man vill få upp de elektroniska låsen. Dylans motsvarighet är en stor machetekniv. Den visar sig vara extra bra till att hugga bort växterna som ofta täcker dörrar in till viktiga områden. Den är också bra mot de enerverande insekterna som jagar en.



Detta mönster fortsätter sedan på de större hindrena. Ligger det ett stort stenblock i vägen behöver man inte bry sig om något pussel. Det är bara att köpa ett raketgevär och spränga bort det.

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Varierad, med fantastiska dinosaurier	9
SPELBARHET:	Flytten till arkadstil fungerar överraskande bra	8
LIVSLÄNGD:	Otroligt svårt, men lite repetitivt ibland	8

TOTALT
Ett modigt steg in på mer arkadorienterat territorium. Alla element som gjorde skräckgenren så populär är inkluderade, men direktheten i spelets vapenbaserade action kräver högre fart.

8 AV 10

DAGS ATT GE SIG UT PÅ GATAN IGEN. TONY HAWK ÄR TILLBAKA!

Tony Hawk Pro Skater 2

”De kan göra sig illa mellan benen, slå i pannan i marken och

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	Neversoft
RELEASEDATUM:	September
GENRE:	Skateboard
DISTRIBUTÖR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1-2

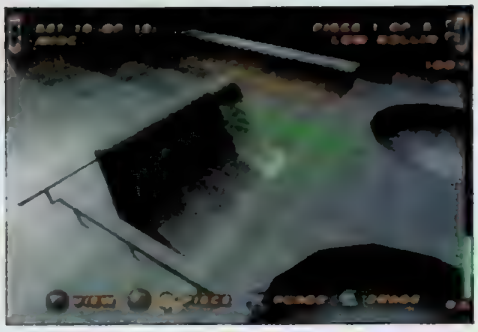
Alla vet hur det är. Uppföljare görs bara för att dra in pengar. Visst får man ett par nya banor, kanske till och med några nya karaktärer, men allt annat är i princip likadant som förut. Så har det alltid varit och kommer förmodligen alltid att vara. På Neversoft kände man dock inte till detta, så plötsligt fanns det ett färdigt *Tony Hawk Pro Skater 2*.

Vid första anblick verkar det inte som om mycket har förändrats. De coola gatorna, skolorna och skateboardparkerna är tillbaka, med ramper, räcken och hinder som ser lika häftiga ut som förut. Tittar man bara lite närmare lägger man dock märke till de nya animationerna när man slår sig. Istället för att bara rulla runt på marken med ett ben i luften utför nu Tony och hans polare en hel serie smärtsamma rörelser när de slår i marken. De kan göra sig illa mellan benen, slå i pannan i marken och skrapa upp armbågarna om vartannat. Det gör ont att se på och det blir ännu värre av allt blod, som alltid kommer fram när de ramlar.

Klarar man bara av att stanna på brädan märker man snart att det kommer fram en uthållighetsmätare, om man drar framåt medan man åker på framhjulen – denna funktion är mycket viktig eftersom den innebär att man kan länka samman olika trick för att göra häftiga kombinationer. Det kanske inte verkar vara särskilt viktigt, men får man fram nya banor blir det helt plötsligt högsta prioritet. Det finns delar av banorna som är riktigt högt belägna, och kan verka omöjliga att ta sig till, med ramper som utlovar högre hopp än vad som egentligen är möjligt. Man börjar undra om det faktiskt kan vara något fel med *Tony Hawk Pro Skater 2*. Kan spelmakarna ha gjort en miss? Nej, sanningen är betydligt grymmare än så.

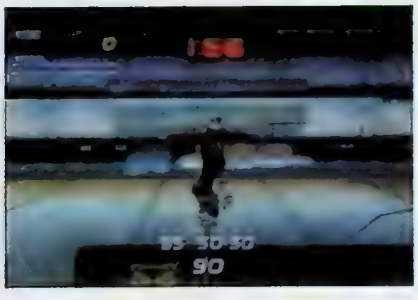
Efter all uppmärksamhet och alla royalties handlade frågan inte om utan när Tony skulle sälja sig. *Tony Hawk Pro Skater 2* handlar nämligen bara om pengar. Man tjänar dem genom att klara uppdrag, vinner dem genom deltagande i tävlingar eller så plockar man helt enkelt åt sig dem uppe i luften. 20- och 50-dollarssedlar flyger omkring lite här och var, och de kan bytas in mot ny mark, förbättrade färdigheter och nya banor. Det är nog färdigheterna som är mest chockerande. Inte ens Hawk själv är perfekt och vill man klara alla banor måste man lägga pengar på att förbättra hans grindande (ett slags trick), hans rörelser uppe i luften och hans landningar. Alternativt kan man välja en mer mångsidig åkare, för att dra in pengar och därmed kunna få fram nya banor så snabbt som möjligt. Till exempel kan Steve "Cab" Caballero hantera både vertikala trick (Bowl och Half-pipe) och hinder på gatan (räcken, avsatser och fordon).

Sedan har vi förstås tricken. Sanningen är att man skulle kunna spela *Tony Hawk Pro Skater 2* med åkarnas alla vanliga trick, utan att någon gång bli uttråkad. Ändå finns det en hel mängd ännu svårare och ännu mer imponerande trick att köpa. De är både svårare än en Edge Grind och mer imponerande än en Air Madonna. På detta sätt lyckas *Tony Hawk Pro Skater 2* integrera strategi i ett spel som i grund och botten handlar om action och ännu mer action. Hur mycket pengar man väljer att spara eller spendera beror på hur bra att man tycker man är

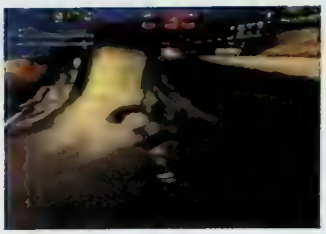


Bygg en park med det smidiga Park Editor Mode. Man kan få sin egen arena och göra den hur lätt eller svår man gulv vill. Den kan även prövas när som helst medan byggandet pågår.

En stjärna är född. Kanske inte med Cabs fantastiska statistik, men det ska det snart bli ändring på.



HUR MAN...
FÅR MEDALJ



Originalets tävlingsbanor är extremt lätta jämfört med uppföljarens. Precis som förut krävs det att man får massor av poäng och inte ramlar av. Men det gäller att vara uppfinningsrik – gör man samma trick två gånger får man inte alls mycket poäng.

En enkel half-pipe? Nej, Marseille erbjuder knappast någonting så lätt, det gäller att jobba för att få poäng. Man kan flyga riktigt långt från denna byggnad, men det finns ingen felmarginal, så det gäller att vara säker. Man hittar en pil i närheten som ger dubbla poäng om man träffar den rätt.

För att få medaljvinnande poäng måste man göra en pirutt ovanför banderollen – det ger massor av extrapoäng. Om man dessutom grindar på banderollens räcke och sedan gör ett trick får man ännu högre poäng. Det är knappast lätt, men vill man vara perfekt måste man ansträngа sig.

skrapa upp armbågarna om vartannat”

och hur länge man tror att den egna spelskickligheten kan kompensera för skateboardåkarens brister.

Här skulle de flesta andra spelmakare vara nöjda och anse att spelet var färdigt, men det är bara början på *Tony Hawk Pro Skater 2*. Banorna som till en början påminner mycket om de i originalet visar sig, om man bara tittar lite närmare, vara betydligt större och mer komplexa. Hemliga områden finns inte bara ovanpå hustak och bakom glasväggar. På vissa platser (till exempel New York) är de så enorma att originalbanan blir dubbelt så stor. De är dessutom fyllda av ramper, räcken och väggar, samt gömda tejper och pengar. Just när man tror att det bara är pengar som är viktigt i Tonys värld dyker den första av tre tävlingsbanor upp – soliga Marseille. Där måste man delta i tre försöksheat och hela tiden få höga poäng för att ta brons-, silver- eller guldmedalj (och få extra kontanter). Pengarna är förstås välkomna, men det är medaljen som behövs för att få fram nästa bana.

Men tänk om man har en vän som också är riktigt skateboardintresserad. Vad ska man göra då? Jo, då finns det ett tvåspelarläge där man kan utbyta häftiga trick eller tävla i Graffiti Mode. Det går ut på att fylla hela ramper och väggar med sina tags. Bara ett trick som är bättre än motståndarens låter en ta tillbaka sina poäng och en del av miljön. Visst slöar det ner ibland, när man försöker sig på en del extra svåra trick, men otroligt nog finns fortfarande många hemliga områden och annan bonus kvar, trots att det är två spelare som åker omkring samtidigt.

Föredrar man skapande framför tävlande har *Tony Hawk Pro Skater* någonting som passar perfekt. Om inte Hawk eller Caballero verkar tillräckligt bra, kan man göra sin egen åkare. Komplett med trendiga gympaskor och en färgglad T-shirt. Man väljer ut deras särskilda trick och spenderar pengar på att förbättra dem tills Herr Svensson blivit den baste av alla åkarna. Sedan finns det ett fantastiskt Track Editor Mode, där man kan bygga upp en alldeles egen skateboardarena. Man kan placera en bowl (en skålformad ramp) var man vill, konstruera ett par räcken som är perfekta att hoppa på och omringa alltihop med vertikala ramper. Eller så gör man något helt annorlunda, detta spelläge ger en nämligen total kontroll. Dessutom kan man testa sitt ofärdiga bygge när som helst. Skulle räckena stå lite för långt ifrån varandra är

Det stora hoppet från tak till tak (ovan till höger) är bara en av utmaningarna på skolbanan. Man måste klara massor av uppdrag, så att man tjänar tillräckligt med pengar för att kunna få fram de senare banorna.

GRAFFITIKRIGET

Det roligaste när man är två är helt klart Graffiti Mode. Där kan man tävla mot en kompis på de banor man fått fram genom Career Mode. Tanken är att man ska sätta sin tag på så många ställen som möjligt, genom att göra ett trick på dem – de får då ens egen färg. Det enda sättet en motståndare kan stjäla tillbaka dem är genom att göra ett bättre trick. Varje gång man sätter sin tag på något får man poäng och när det är slut vinner den person som fått mest poäng. Låt kampen börja...

Den blå spelarens taktik att grinda på räcken är en bra idé, eftersom det är svårt att göra annat än att grinda och hoppa ner här.

Man kan grinda på helikopterns roterblad om man vill det – allting från enspelarläget har tagits med.

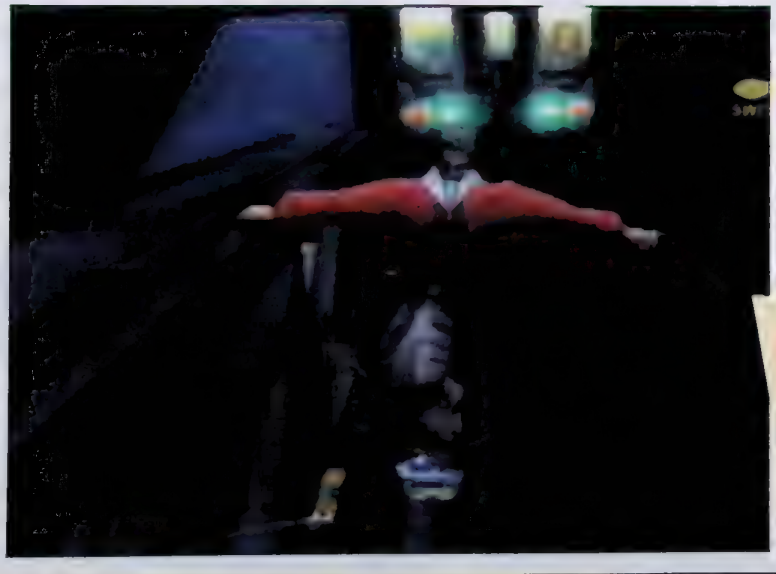
Den röde spelaren kommer aldrig få tillbaka den platsen. Ju mörkare färg, desto bättre trick.

”Ett av de mest beroendeframkallande spelen”

det bara att gå tillbaka och omplacera dem. Ger ramperna inte tillräckligt med luft är det bara att göra dem större.

Den enda kritiken man kan ge *Tony Hawk Pro Skater 2* är att nyborjare kan tycka att det är väldigt svårt och att veteraner kan bli frustrerade lite då och då. Det är ett spel som kräver att man lägger ner timme efter timme på träning och spenderar hela eftermiddagar på att få den perfekta poängen. Men det räcker alldeles otroligt länge. Varje gång man, med oöverträffad skicklighet, äntligen lyckas klara någonting svårt dyker det upp en ny och ännu större utmaning att ta sig an. Då är det tur att detta är ett av de mest beroendeframkallande spelen som någonsin gjorts. Om och om igen vill man utsätta sig för de alla de njutbara smärtorna i *Tony Hawk Pro Skater 2*. ■

Pete Wilton



BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

GRIND SESSION

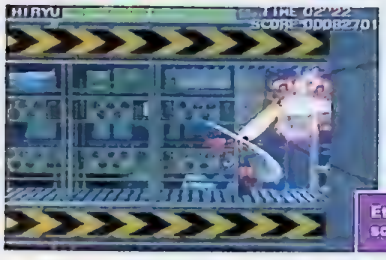
Några bra idéer och underhållande banor, men utan Tony Hawks magi.

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Fantastisk animation och smarta interaktiva banor	9
SPELBARHET:	En otrolig variation av trick och taktiker att lära sig	10
LIVSLÄNGD:	En del kanske säger frustrerande, men vi säger utmanande	9

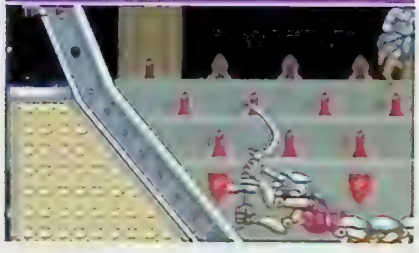
TOTALT
Det är inte bara ett spel, det är ett sätt att förlora all kontakt med omvärlden medan man lär sig nya trick. Om inte svårighetsgraden redan från början var så hög skulle det blivit tio poäng. Men alla borde köpa det ändå.

9 AV 10

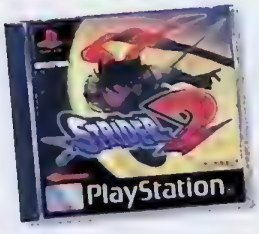


Ett beundransvärt försök. Som Hyru tar man sig an alla möjliga sorters skurkar som påminner om de i originalet.

En riktigt liten rackare. Man ska hugga och hacka sig genom polygonmonster med retro-hjälten.



SVINGA SVÄRDET, RES IVÄG OCH... SEDAN ÄR DET SLUT



Strider 2

”Grafiken är en underlig blandning av gammalt och nytt”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Virgin
UTVECKLARE:	Capcom
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

R-TYPE DELTA
Sidoscrollande retrospel. Som hämtat från 80-talet.

När vi fick *Strider 2* till kontoret hände det något lustigt. Alla på redaktionen blev alldeles ifrån sig av glädje. Vi hade väntat så länge på detta spel. Äntligen skulle man få leva ut sina fantasier och än en gång svinga det stora svärdet.

Anledningen till denna glädje är det första *Strider*-spelet, som hade tioårsjubileum förra året. Det fanns i arkadhallarna, på Mega Drive, till Spectrum och Commodore 64. Det var hur roligt som helst. Man fick styra en svärdsvingande hemlig agent som skickligt tog sig in på fiendens territorium. Han högg ner ett antal motståndare och han åt bossar till frukost. Det var en härlig tid, som nu kommit tillbaka. Man får nämligen *Strider* på en andra skiva, som följer med när man köper uppföljaren. Hurra!

Det kanske tog lång tid att göra det andra spelet, men man lyckades i alla fall fånga känslan från originalet på ett bra sätt. Som *Strider* är det ens jobb att göra i princip samma sak som man gjorde i det första spelet – döda allt som rör sig, besegra bossen och ta sig till nästa bana. Det kanske verkar hjärndött, men det är riktigt roligt. Dessutom har spelet den där klassiska japanska sidoscrollande shoot 'em up-känslan.

Grafiken är en underlig blandning av gammalt och nytt. Miljöerna som scrollar förbi är gjorda av polygoner och är härligt tredimensionella, men karaktärerna är små och spröda. Det fungerar dock överraskande bra, eftersom vägarna man tar leder en in på och ut från skärmen. Denna effekt med att spela på djupet leder till ett par imponerande perspektivförändringar. Bossarna ser riktigt haftiga ut. De tar upp nästan hela skärmen och några av dem skjuter ut glödande plasma från alla delar av kroppen.

Det är en bra överföring och inga misstag har gjorts – det är knapptryckande och power-ups för hela slanten, vilket är roligt en liten stund. Men det största problemet med *Strider 2* är dess livslängd. Det är alldeles för kort för att säljas till fullt pris. Visst, väljer man någon annan nivå än Easy är det ganska svårt, men väljer man den lätta svårighetsgraden klarar man det på mindre än en timme. Att spela det en gång till känns inte direkt motiverat – man kan köra med en annan karaktär, men spelet i sig är precis likadant. Det spelar ingen roll hur bra *Strider* var en gång i tiden, det har blivit gammalt och med dagens standard är det alldeles för simpelt. Vill man ha långvarig valuta för sina pengar får man leta någon annanstans. ■

Al Bickham

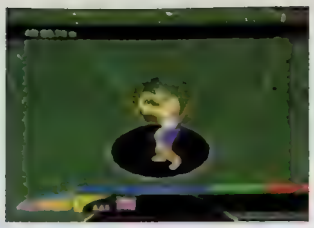
SVENSKA PlayStation Magasinet

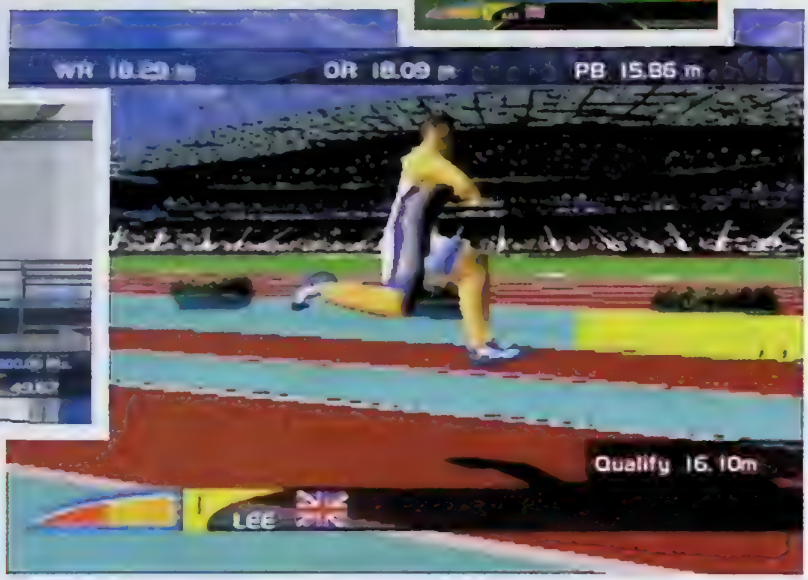
BETYG

GRAFIK:	En trevlig blandning av två- och tredimensionellt	7
SPELBARHET:	Gammalt hederligt underhållningsvåld	7
LIVSLÄNGD:	Det stora problemet – det tar slut för fort	5

TOTALT
Någon hjälpa behöver man knappast ha för att spela *Strider 2* – och det är ingen kritik. Det är kul så länge det varar, men det räcker helt enkelt inte tillräckligt länge

6 AV 10





Tryck, tryck och tryck igen. Det gäller åtminstone att vara så snabb som möjligt men det finns ett par tekniknivåer.

Blöt ner dig i någon av vattengrenarna. De är riktigt roliga.

VICKA PÅ HANDLEDEN OCH TRYCK KRAMPAKTIGT!

Sydney 2000

”Ett antal underhållande moment om man är flera som spelar,

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Eidos
UTVECKLARE:	Attention To Detail
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1-8

Det är inte många som försökt utmana friidrottsspelens kung, *International Track & Field*, av den enkla anledningen att det verkade ta knapptryckandet till sin spets. Men nu kommer Eidos med en licens som kan återspegla höstens stora sporthändelse. Dessutom har de utlovat ett väl utvecklat spelläge för en spelare, som ska göra spelet ännu roligare.

Ett annat stort problem för de som utvecklar friidrottsspel är att göra det smärtsamma knapptryckandet njutbart. Antingen måste det finnas något som får en att fortsätta eller så måste glädjen på slutet rättfärdiga det ihärdiga vickandet på handlederna. Även om *Sydney 2000*, precis som *Track & Field*, får en att känna sig riktigt nöjd när man besegrar sina motståndare, så uppfyller det inte alltid de kraven.

Spelet i sig består av 12 grenar, med allt från de traditionella favoriterna 100 meter och spjut till nyare sporter som kajak och cykel. Eidos har verkligen lyckats med balansgången mellan skicklighetsbaserade och explosiva grenar. Bra exempel på det senare är 100 meter och 110 meter häck, där man bara ska trycka, trycka och trycka, medan man i lerduveskytte måste kompensera för rekyl, räkna ut lerduvans väg och skjuta pricksäkert.

Vill man köra mot varandra kan man vara max åtta spelare. För att göra det lättare finns det till och med ett handikappsystem. Man väljer en kombination av ett par grenar och varje spelare får en totalpoäng under spelets gång.

Naturligtvis är det, när man spelar flera samtidigt, svårt att behålla koncentrationen när någon springer förbi, börjar skratta och råkar ramla och maniskt försöker komma upp igen, men det är också mycket roligt. Det stora säljargumentet för *Sydney 2000* är dock enspelarläget. Man får träna en trupp på upp till 12 idrottsmän och försöka få dem att kvalificera sig till de Olympiska Spelen. Det gäller att ta sig igenom tre olika delar, som alla kräver successivt bättre prestationer – det gäller alltså att bli bättre och bättre. Man kan även förbättra en idrottares statistik med hjälp av virtuell träning, där några övningar, till exempel ekorrhjulet, är riktigt svåra. Många av dem erbjuder dock möjligheten att finslipa de färdigheter man får under spelets gång, bland annat rekyltäningen i lerduveskytte.

Tyvärr är det inte särskilt roligt att bara trycka och trycka på knapparna för att få en bättre atlet. Även om det förlänger spelets livslängd, så är det ganska tröttsamt. Ett mer tävlingsbaserat system hade definitivt varit att föredra.

Sorgligt nog känns laddningstiderna ungefär som ett maraton. Till och med under träningen, där man gärna vill köra om en övning som inte tog mer än 20 sekunder, måste man ladda om allting. Det kan bli väldigt frustrerande.

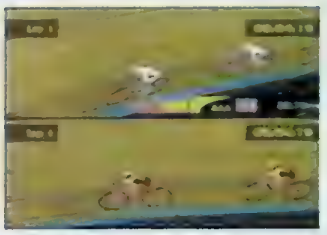
Det är inte många delar av spelet där Attention To Detail (ATD) verkar ha brytt sig om någon finputsning. Till exempel är rörelserna samma för alla atleter. Resultatet blir att en jätte som tävlar i tyngdlyftning rör sig på samma nätta sätt som en löpare när han jublar över segern. Reprisvinklarna är också aningen suspekta – har man oturen att hamna närmast kameran i en sprintergren är det högst

Virtuellt gym. För att få en bättre idrottare ska man trycka på knapparna och hoppa med bra timing. Tyvärr är det inte särskilt roligt

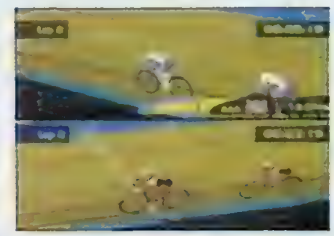
När man kastar spjut ska man både vara snabb, ha timing och kunna enkel matematik

HUR MAN...

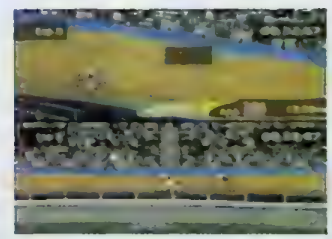
TRAMPAR SIG TILL GULD I CYKEL



Man börjar med att, på första varvet, trampa upprepade gånger för att nå upp till en fart på ungefär 75 procent av maxhastigheten...



På det andra varvet vilar man och förbereder sig för det sista...



Sedan gäller det att trampa som en tokig tills man åker över målinjen som en vinnare.

men att spela själv är inte roligt”

troligt att man inte kommer med på skärmen. Positivt är ändå att kommentatorerna, arenorna och dräkterna alla är autentiska. Man får i alla fall känslan av att det är OS man tävlar i.

Sydney 2000 erbjuder ett antal underhållande moment om man är flera som spelar, men att spela själv är inte roligt. De virtuella övningarna är långt ifrån lika roliga som tävlingarna och Eidos borde verkligen förändra sin livslängdsstrategi. Varför inte ha fler grenar? Det skulle knappast krävas mycket för att lägga till längdhopp, 200 meter, diskus och några fler längder i simningen, eftersom de alla baseras på redan existerande grenar. *Sydney 2000* ansträngar sig ordentligt, men den där extra magin, som krävs för att vinna olympiskt guld, lyser med sin frånvaro. ■

Lee Hall

Vår mellan 12 olika grenar i kampen för att få olympisk äre och varkande fingertopper

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

Det är bara grafiken som är inte håller

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

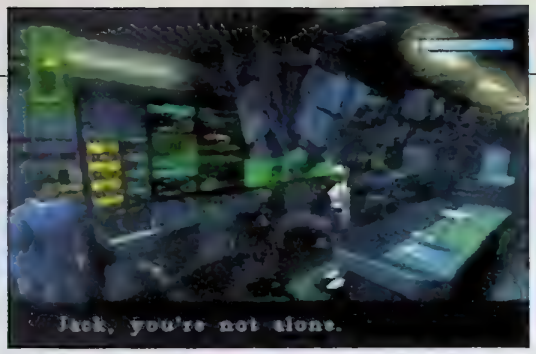
■ GRAFIK:	Väldigt snygg, men för lite variation	7
■ SPELBARHET:	Modigt, men misslyckat försök till spelläge för en person	7
■ LIVSLÄNGD:	Fungerar alltid om man är flera. Olympiska läget är OK	6

■ TOTALT

Det är betydligt roligare än att rulla tummarna, men det bygger på ungefär samma sak. Man blir sliten, trött och orkeslös i veckor. Ett bra försök, men det når inte riktigt ända fram

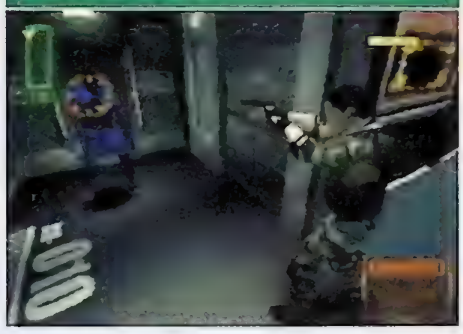
6 AV 10

Åk genom Europa på detta tråkiga tåg, i detta tråkiga spel. Det finns gott om vapenvittande terrorister, men det blir aldrig spännande.



Det finns i alla fall en massa vapen att välja mellan.

Det kanske ser enkelt ut, men spelets stridssystem är rena katastrofen.



RESIDENT EVIL-RIP OFF PÅ RÄLS

Chase The Express

Sedan när blev *Under belägring* en bra inspirationskälla?

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Sugar & Rockets
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

RESIDENT EVIL 3

Helt enkel briljant. Dessutom med kniviga pussel.

Det kanske är lätt att fortsätta spela *Chase The Express* bara för att se om det blir bättre, men låt er inte luras. Det dåligt skrivna manuset innehåller ett militärt tåg, en kapning, några terrorister samt ett par kärnvapen, och allt berättas med hjälp av fula Full Motion Videos som försöker imitera Drivers tråiga och stela dramatik. Och sedan när blev *Under belägring* en bra källa för inspiration?

Att säga att *Chase The Express* lånar lite av *Resident Evil* vore verkligen en underdrift. Man känner igen allt från spelkontrollen till typsnitten som används när man tittar på foremålen. De har till och med, rakt av, snott scenen då man tömmer ett badkar för att hitta en nyckel. Det enda de missade var spänningen, inlevelsen och spelbarheten. Stridssystemet är helt enkelt en katastrof. Det manuella skjutsystemet placerar ett sikte ovanför fienden, som i *Syphon Filter*, med små pilar som indikerar om man siktar rätt. På grund av de *Resi*-typiskt stela kameravinklarna hamnar fienderna nio av tio gånger utanför skärmen. Den enda möjligheten man har är att springa runt som en tokig tills man stöter på en kameravinkel som får in dem på skärmen. Bara då kan man börja slåss – såvida man inte redan skjutits ner. Att spara på ammunitionen och försöka smyga förbi patruller är lika svårt det, eftersom fienden även då försvinner ur sikte. Sedan har vi den pinsamma idén att man måste krypa för att skjuta hundar, eftersom de är ganska små och kulorna flyger ovanför dem om man står upp.

Har man någon gång spelat *Resident Evil* vet man hur tröttsamma laddningstiderna mellan rummen kan bli. Vems smarta idé var det då att förlänga dem med grafiskaa meddelanden som i varje dörr påminner en om att tåget fortfarande är i Frankfurt i Tyskland?

Ett stort problem med att låta *Chase The Express* utspela sig på ett tåg är att det tvunget måste upprepa de smala lilla miljöerna hela tiden. Det är inte alltför roligt att kämpa sig fram till vagn 4 bara för att hämta något som ska tas till vagn 15. Kanske tänkte man att det skulle vara skönt att spelets två CD-skivor bara räcker fyra till fem timmar vardera. Mer än så får man nämligen inte – och ännu kortare blir det om man inte får fram någon av de särskilda slutscenerna.

Chase The Express känns som en riktigt billig imitation. Spelmakarna verkar inte ha en aning om vad som gjort dess förebilder så bra. Ingen höjdare. ■

Zy Nicholson

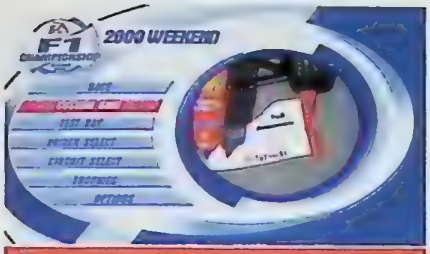
SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Tråkig struktur, och många upprepningar	5
SPELBARHET:	Om stridssystemet inte fungerar, varför spela alls?	4
LIVSLÄNGD:	Spela om för att se ett nytt slut? Knappast	4

TOTALT
En hel serie dåliga idéer förstörde detta spel redan från början. Och då finns det ändå många problem som inte får plats att nämnas här. Ett riktigt dåligt spel.

4 AV 10



Det finns en hel uppsjö av valmenyer i spelet. Häll tillgodo!

Bilens innanmäte. Om du väljer in cockpit, så kommer du att känna mer av den action som Electronic Arts vill distribuera. Härifrån kan du verkligen känna hur känsligt ditt vidunder till bil är.

DEN SENASTE UPPDATERINGEN FRÅN ELECTRONIC ARTS *F1*-SERIE ÄR HÄR

F1 Championship Season 2000

”Alla heta förare finns med , liksom alla lag och banor”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronics Arts
UTVECKLARE:	Electronic Arts
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	Electronics Arts
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

FORMULA 1 '99

Ett av Sonys mer lyckade försök att ta en plats som leverantör av racingspel.

Situationen är inte ovanlig: en ny titel från en välkänd spelserie. Det kliar i fingrarna, du vill ha spelet, men frågan är – som alltid – är det verkligen värt pengarna? Är spelet så pass annorlunda jämfört med de tidigare titlarna att du med gott samvete kan lägga ut cirka 500 kronor på det? I det här fallet gäller bryderiet *F1 Championship Season 2000*.

Tjaa, till att börja med kan vi säga att spelet i sig är riktigt bra, och det följer den mall som ligger för de flesta traditionella racingspel. Spelkontrollen är klart godkänd, och grafiken duger mer än utmärkt. Alla heta förare finns med, liksom alla lag och banor. Allt detta representeras på ett verklighetstroget sätt. Sammanfattningsvis kan vi alltså säga att denna titel är precis vad man kan hoppas på när det gäller Electronic Arts.

Så varför är allt inte frid och fröjd då? Jo, till saken hör att den här nya titeln inte är alltför olik dess föregångare. Om vi ska vara ärliga så är den faktiskt alldeles för lik *F1 2000* för att vi ska kunna uppskatta det till fullo. Om vi ska vara ännu mer ärliga, så är de båda spelen nästan identiska. Trots nya fakta om lagen och uppfräschade bilar och andra bagateller, så är det inte helt lätt att skilja de båda spelen från varandra. Det finns en del nyheter vad gäller grafiken, men inget som river upp himmel och jord, och definitivt inget som gör att vi höjer markvärt på ögonbrynen. Scenarioloppen, som spelas vid sidan av de stora masterskapen, är i och för sig nya, och något som är lite intressant är att de är bygger på verkliga händelser från säsongen. Dessa tävlingar är uppdragsbaserade; ditt lag måste tjäna ihop si och så många poäng per tävling.

Kul för alla er som suttit fastklistrade vid dumburken i ett halvår, att inte bara gasa på och nå mållinjen så fort som möjligt, men trots detta så kan det inte hjälpas: *F1 Championship Season 2000* känns som en tvättäkta kopia.

Svaret på frågorna vi ställde i början av texten blir som följer: köp inte spelet bara för att du tror att du behöver det, och framför allt inte för att någon talar om för dig att du behöver det. Det enda skäl man kan ha att köpa spelet är att man inte kom åt att kopa *F1 2000*. Om du redan har *F1 2000*, ska du inte ens fundera på att kopa den har kopian till fullpris. Du kommer definitivt att kanna dig blåst på pengarna. *F1 Championship Season 2000* är ett riktigt bra spel, men att betala så mycket pengar för ett plagierat spel, känns inte på något sätt ratt. ■

Al Bickham

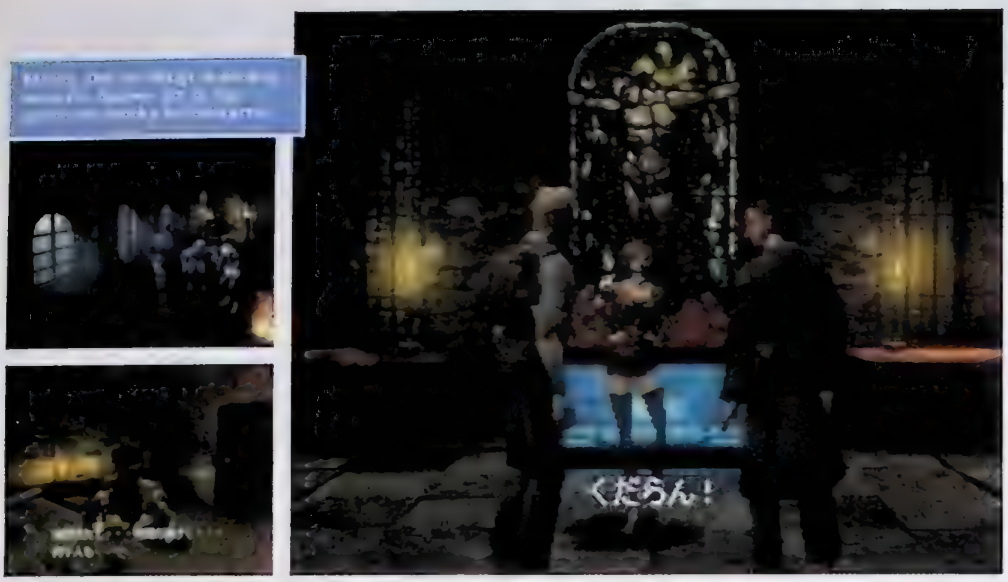
SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Snygga väder- och reflektionseffekter, och en del läckra texturer	8
SPELBARHET:	Inte så originellt, men riktigt bra trots allt	7
LIVSLÄNGD:	Det kan räcka tills uppföljaren letar sig fram till butikshyllorna	7

TOTALT

F1 Championship Season 2000 är ett bra racingspel, men det mesta återfinns även i den tidigare titeln. Så om du redan har *F1 2000*, så kan du räkna bort tre poäng från slutbetyget

7 AV 10



De tråkiga amerikanska dialekterna bidrar inte direkt på atmosfären i ett spel som ska utspela sig i Wales för hundra tals år sedan.

RESIDENT EVIL FÖR ROLLSPELÄLSKARE. LÅTER DET FÖR BRA?

Koudelka

”Har du någon gång attackerats av besatta stolar och bord?”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Sacnoth
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Rollspel
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

FINAL FANTASY VIII

Det bäst inspirerande spelet hittills

Har du någon gång attackerats av besatta stolar och bord? Eller kanske blivit slagen av en stympad hand, hämtad från *The Addams Family*? Inte vi heller, förrän nu. Koudelka har i alla fall någonting nytt att erbjuda. Det är faktiskt ett modigt försök att göra någonting riktigt nyskapande. Man har kombinerat *Resident Evils* utseende med *Vandal Hearts* roll- och strategiinspirerande strider. Men nyskapande är inte alltid bra.

Istället för enorma förrenderade bakgrunder, som de flesta rollspelsfans gillar, har *Koudelka* platser som uppdelats i rum eller delar av rum. Karaktärerna är tredimensionella modeller gjorda av polygoner. Man styr dem mot någorlunda tydliga föremål som visar sig vara användbara. Precis som i *Resident Evil* alltså. Tyvärr lyckas inte *Koudelka* ta vara på det spelets välkända roterande spelkontroll. Det innebär att det ofta blir fruktansvärt jobbigt att ta sig från en plats till en annan, särskilt när kameran byter vinkel.

Så fort man lärt sig att gå i spelet kastas man in i kampen mot det onda. En virvel, som inom kort blir riktigt frustrerande, transporterar en till ett rutnät av stenplattor som gör det mycket svårt att veta var man är. Striderna är precis som i de flesta rollspel. Man flyttar sig, väljer ett vapen eller en magi, attackerar och väntar sedan på fiendens motattack. Det finns en gnutta strategi i spelet i och med placeringen av karaktärerna. Den tuffe äventyraren Edward kan komma nära och hugga medan den mjukare Koudelka får hålla sig längre bak och använda magier och projektilvapen. Eftersom många av fienderna kan attackera genom karaktären som står längst fram är de taktiska valmöjligheterna dock begränsade. Det största problemet är att de ändlösa, slumpmässiga striderna blir dödstrista på grund av denna brist på kampfiness. Stannar man på ett ställe för länge kommer det fram ett nytt gäng svaga motståndare för att än en gång störa friden. *Koudelka* vill hemskt gärna ta över den gotiska skräcktronen från *Silent Hill*, men det lyckades inte så bra. De slumpmässiga attackerna inger varken nyfikenhet eller rädsla för vilka faror som kan lura bakom nästa hörn.

Även om det är långt ifrån lika bra som *Final Fantasy*, finns det ändå en smula djup i *Koudelka*. Kort sagt är detta spel en simpel jakt efter fiender och föremål, med inslag av rollspel, men utan den atmosfär som får en att vilja spela vidare. ■

Pete Wilton

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

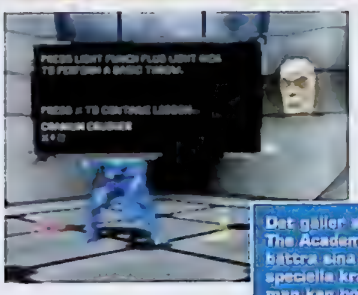
GRAFIK:	Miljöerna är skapliga, striderna är tråkiga	6
SPELBARHET:	Riktigt jobbig utforskning och förutsägbara strider	4
LIVSLÅNGD:	Med fyra CD-skivor blir det väldigt enformigt	6

TOTALT

Egentligen två olika spel – ett 3D-äventyr och ett rollspel – hopsatta till ett. Det kanske inte faller samman totalt med det sitter inte heller ihop tillräckligt bra. Man spelar hellre *Vandal Hearts II* eller *Resident Evil 3* istället.

5 AV 10

Toad är inte rolig att möta. Hans tunga är fasligt lång och han sträcker ut den mest hela tiden.



Det gäller att träna på The Academy och förbättra sina rörelser och speciella krafter innan man kan börja slåss på riktigt.

ÄR SPELET BÄTTRE ÄN FILMEN?

X-Men: Mutant Academy

Spelet är väldigt frustrerande och alldeles för svårt

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	Paradox
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Beat 'em up
DISTRIBUTÖR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

BLOODY ROAR 2

Ett bra, snabbt och lättstyrt beat 'em up som fortfarande funkar

Överallt hör eller ser man något om *X-Men*-filmen. Det vore inte alls obefogat att ta *X-Men: Mutant Academy* för en del av 20th Century Foxs stora biohype. Men nej, *Mutant Academy* dök faktiskt upp helt utan inbjudan, vilket knappast gjorde filmens distributörer överlyckliga.

Utvecklarna Paradox har försökt ge beat 'em up-spelet en känsla av att vara tredimensionellt trots att det bara är tvådimensionellt. Tyvärr lider spelet av gammalmodiga och typiskt tvådimensionella problem. Om man till exempel tränger in sin motståndare i ett hörn är det bara att mata med slag, eftersom de inte kan rulla åt sidan och smita undan, och inte har en chans försvara sig. Sättet att undvika kollisioner känns också för gammalt. Ens egen karaktär kanske får kontakt på rätt sätt när han slåss mot sig själv, men har man en motståndare framför sig händer det alldeles för ofta att slagen man utdelar träffar flera decimeter fel.

I striderna är bredden på attacker, generellt sett, begränsad och de avancerade specialrörelser som finns är så svåra att utföra att bara datorn kan göra dem. Alldeles för ofta slås man ner om man står en armlängd ifrån motståndaren och kommer man närmare förlorar man alldeles för mycket energi. Ännu svårare blir det av att datorn hela tiden anvander sig av attacker som inte kan blockeras och därmed gör det mycket svårt att komma in i striden igen.

Man kan aktivera sarskilda krafter genom att utdela ett antal slag och sedan trycka upprepade gånger på ⊗. Det får en att sparka patetiskt och avbryta sina attacker. Spelet punkteras av sådana misstag. Trycker man på slagknappen utdelar man samma slag, istället för att åtminstone göra en enkel liten kombination.

Kort sagt ar karaktärerna i *Mutant Academy* väl farglösa for att kännas som superhjältar. Lägger man dessutom till ett svagt tvåspelarläge och låter de bättre karaktärerna vara låsta i början får man ett spel som verkligen misslyckas med att erbjuda direkt spelbarhet och som absolut inte är vart att spelas flera gånger. Andra spel använder ofta spellagen som Story Mode och Challenge Mode för att utoka sin livslangd. På samma satt förlitar sig *X-Men* på att dess Academy Mode kommer leda till mer spelande. Tyvarr tar det alldeles för lång tid att lara sig någonting och man spenderar for mycket tid på enkla saker som att bara dela ut slag

Spelet ar valdigt frustrerande och alldeles for svårt. ■

Lee Hall

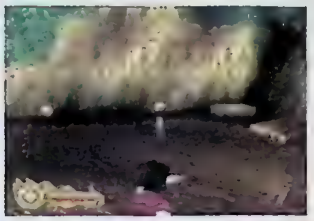
Official PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Skarp, modig och vacker med en tredimensionell känsla	7
SPELBARHET:	Svårt. Krånglig spelkontroll, och för få attacker	5
LIVSLÄNGD:	Tålamodet tar snabbt slut	5

TOTALT

Det finns en del bra att säga om *Mutant Academy* eftersom det försöker göra något nytt. Tyvärr ser den höga svårighetsgraden och bristen på djup till att spelet inte blir någonting mer an bara lovande

5 AV 10



Kamikaze-Tyvarr leder självmordsuppdragen till en alltför snabb död. Man får istället gömma sig för skurkarna och smyga på dem bakifrån.

PLOCKA FRAM SVÄRDET OCH BÖRJA HUGG...

Tenchu 2 Birth Of The Assassins

Inte den sortens spel där man skär upp ett ändlöst antal skurkar

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	SEJ
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1

Det är en vanlig missuppfattning att en ninja var en hedersvärd krigare. Om en Daimyo (krigsherrarna i det feodala Japan) anlitade en ninja som lönnmördare, tjuv eller spion skulle han ses ner på av andra Daimyos. Han skulle anses vara en vidrig, smutsig skurk och i ett samhälle där ära betydde mest av allt var det knappast något att sträva efter.

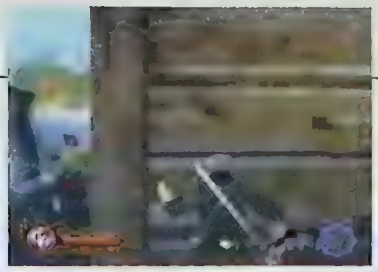
Nu är det å andra sidan år 2000. Vem bryr sig längre om historia? I alla fall inte *Tenchu 2* – här blandas ninjaträning med Samurajärans Bushidosätt för att skapa en mycket motsägelsefull hedervärd ninja. Spelet är dock riktigt bra, så det är inget att oroa sig över.

Har man spelat det första *Tenchu*-spelet kommer man känna igen sig. Man styr Rikimaru eller Ayame, två unga ninjas, och får ett antal uppdrag som kräver smygande, listighet och en smula eftertanke för att utföras. För att utföra jobbet beväpnas man med ett svärd, en gripklo och några andra hjälpmedel, till exempel fyrverkerier och helande salvor.

Det man ska försöka undvika är vanliga öppna strider med fienden. Det här är inte den sortens spel där man skär upp ett ändlöst antal skurkar och förväntar sig att komma undan oskadd. Nej, vakterna, spionerna och de andra krigarna man stöter på i spelet kan lätt ge en lika många skador som man själv ger dem. Börjar man slåss med en ninja som är utrustad med ett antal giftindränkta Katanaknivar, får man inte må sarskilt bra efteråt.

Men, och detta lär de som spelade originalet också komma ihåg, det finns andra sätt att ta sig förbi fiendens krigare. Håller man nere ◎ rör man sig i Stealth Mode, vilket innebär att man går långsammare än vanligt, men också helt ljudlöst. Det gäller att hålla sig utanför motståndarens synfält och närma sig från sidan eller bakifrån. Då kan man få ner honom med ett enda litet hugg. Gör man det på rätt sätt får man se en av många blodiga små filmsekvenser, där ens ninja dödar fienden på ett stilfullt sätt. Vi behöver väl knappast säga att det här ett spel som är fullproppat med blod – efter 20 minuters spelande känns det ungefär som man fått sina ögon doppade i rött bläck.

En av de bästa sakerna med *Tenchu 2* är att man får lära sig att använda terrängen till sin fördel. Efter de första försöken inser man hur meningslöst det är att bara gå fram och slåss – det tar alldeles för mycket på hälsan att hela tiden möta fienden på deras villkor. Man måste se miljöerna omkring sig som en vän och ett vapen. Till exempel kan man klättra upp i träd med hjälp av gripklon och därifrån anfalla en förbipasserande motståndare. Det leder till att man blir rik-



Medan vår ninja traskar omkring i parken dyker det plötsligt ner en person från himlen och attackerar

Det är mannen med det maskerade ansiktet. Man får ta honom i hörnen och hugga i hans hals. Då är han definitivt ute ur leken

och förväntar sig att komma undan oskadd

tigt kreativ med sina strategier och varje ny typ av miljö, vare sig det är en skog, en kuststad eller ett bergsområde, erbjuder ett antal nya utmaningar.

Den enda besvikelsen är att spelet inte skiljer sig särskilt mycket från originalet – det finns inte direkt några nya rörelser, bara ännu en mängd smygbaserade uppdrag. Men vi kan inte döma det för hårt på denna punkt – det är fortfarande beroendeframkallande underhållning. Varje gång man misslyckas med ett uppdrag känner man att man bara måste tillbaka och försöka en gång till. Det är beröm nog för våra historiskt felplacerade ninjas. Missade man originalet är *Tenchu 2* ett måste och gjorde man inte det är det ändå värt att kollas in. ■

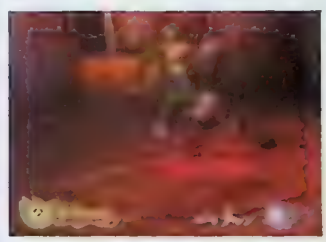
Al Bickham

HUR MAN...

BLIR EN LJUDLÖS LÖNNMÖRDARE

Det är det här det handlar om – att istället för råstyrka använda överraskningsmomentet som vapen. Det gäller att gömma sig bakom något och på så sätt komma nära sin fiende.

Sedan ska man trycka sig upp mot närmaste vägg och använda ⊡ för att hålla koll på motståndaren. Man får inte hoppa ut förrän man är säker på att han har vänt ryggen till.



Gör man sedan rätt bjuds man på ett filmklipp, där Rikimaru visar upp sin skicklighet med svärdet och stillfullt tar kål på fienden med brutal och hänsynslös effektivitet.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TENCHU

Inte lika snidigt som uppföljaren, men kul ändå.

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

■ GRAFIK:	Biffigare och smidigare än förut	8
■ SPELBARHET:	Uppkäftigt utmanande, men på ett bra sätt	7
■ LIVSLÄNGD:	Mission Editor gör det värt att spela igen	7

■ TOTALT
Tenchu 2 förlorar en poäng eftersom det är lite för likt originalet. Men det är ändå beroendeframkallande och möjligheten att ändra uppdragen (Mission Editor) gör spelet värt att återvända till

7 AV 10

SMÅ ARGA SOPTUNNOR MED DÅLIGT VOKABULÄR

Team Buddies

”Mängden svordomar i *Team Buddies* är verkligen extrem”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Psygnosis
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Strategi/Action
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SYNDICATE WARS

Explosivt strategispel.

Vi har sett överraskande spel. Vi har sett otroliga spel. Vi har sett chockerande spel. Men vi har aldrig sett (eller hört) någonting så grovt som *Team Buddies*.

Det är helt knappt... varje gång en liten Buddy blir skjuten, ramlar nerför en klippkant eller slår någon i ansiktet, säger han något otrevligt. Missförstå oss inte, vi tål fula ord, men mängden svordomar i *Team Buddies* är verkligen extrem. Det förändrar ens syn på spelet, det är inte gjort på ett kreativt sätt och det är inte roligt. Så vad är då poängen med det?

Men visst, trots det grova språket är spelet faktiskt riktigt roligt. Det är som en underlig blandning av strategi och action och det liknar ingenting vi sett förut. Man bestämmer över ett antal små figurer som påminner om soptunnor och kallas för Team Buddies. Deras syfte i livet är att språnga andra, fientliga Buddies. De vapen man använder för att göra det växer dock inte på träd – man måste tillverka dem själv. På varje bana finns det platser där det finns lådor som kommer ner i fallskärmar. Man måste ta med dem tillbaka till sin bas och kombinera dem för att kunna göra större och starkare vapen. På de första banorna, då det bara krävs en eller två lådor, kan man bygga gevär, granater och nya Buddies. När det blir lite svårare får man tillgång till saker som pansarvagnar och enorma kanonskjutande krigsmaskiner.

Det är ett ovanligt, men fantastiskt bra, litet system och det är där spelets strategielement kommer in. Varje uppdrag kräver att man spelar på ett lite annorlunda sätt än förra gången och det är vad man bygger som bestämmer om man vinner eller förlorar. Till exempel går en del uppdrag på tid och kräver att man är jobbar effektivt och tänker snabbt. Man får inte slösa bort tid på att sätta ihop en massa lådor och bygga en pansarvagn. Det kan räcka med några extra Buddies och ett par gevär som de får bära på. Det är den flexibiliteten som gör spelet så roligt.

Faktum är att det enda problemet med spelet är att det ibland kan bli väldigt, väldigt svårt. Fast i slutändan gäller det bara att räkna ut hur varje uppdrag ska utföras – det kan behövas väldigt många försök för att komma på hur, men det går alltid till slut. Det är med andra ord ett riktigt bra litet spel, som dock skulle fått högre betyg om det inte innehållt så många svordomar. Alla de fula orden gör att många yngre spelare kanske inte får ta del av detta annars så roliga spel. ■

Al Bickham

Svenska PlayStation Magasinet

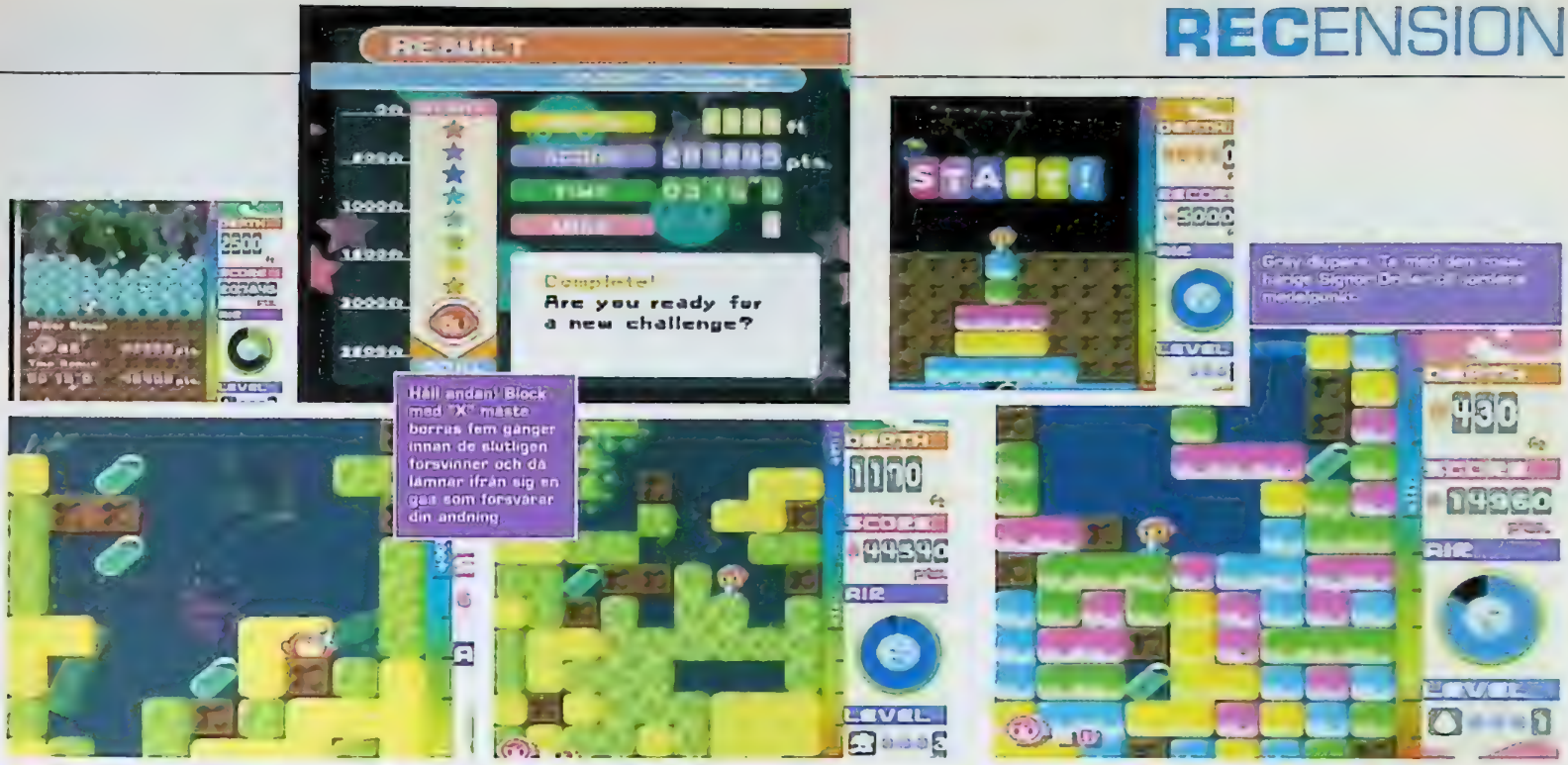
BETYG

GRAFIK:	Snyggt tredimensionellt, och gullig design	7
SPELBARHET:	Ibland svårt, men smart och fängande underhållning	7
LIVSLÄNGD:	Det är ganska klurigt, så det tar ett tag	8

TOTALT

Ett lurigt spel som växer i och med sin originalitet. Kan man bara hantera de ibland löjligt svåra uppdragen och de många svordomarna, så finns det mycket att glädjas åt i *Team Buddies*.

7 AV 10



DET ÄR FYLLT AV FALLANDE BLOCK, MEN DET ÄR INGEN *TETRIS*-KOPIA

Mr Driller

”*Mr Driller* är någonting för de som gillar gamla goda spel”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Namco
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Pussel
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

BUST-A-MOVE 3

Den gamla sortens arkadpussel. Bland de bästa spelen som finns för två spelare.

Ja, det ser ut som ett pusselspel och det beskrivs till och med som ett pussel på fodralet, men *Mr Driller* är inte särskilt likt varken *Bust-A-Move* eller *Tetris*. Det känns mer som en resa till 80-talets arkadmaskiner, om man bortser från de läskiga arkadhallar som de stod i. Namcos *Mr Driller* är någonting för de som gillar gamla goda spel – det är både enkelt, snabbt och beroendeframkallande. Dessutom slipper man betala en femma varje gång man vill spela.

Målet med *Mr Driller* är att borra sig så långt ner man kan, så snabbt som möjligt. Blocken är olika och det finns ett par enkla regler och taktiker man bör lära sig, sådant som snabbt sätter sig i ryggmärgen. Träffar man till exempel: ett block som har en viss färg kommer alla block med samma färg och som sitter ihop med det blocket att försvinna. Spelar man i Time Attack Mode och plockar upp små stoppur får man mer tid på sig. Lyckligtvis är spelet väldigt lätt att sätta sig in i och ännu lättare att fastna för.

Man spelar hela tiden mot klockan, eftersom man under jorden har begränsat med luft och måste gräva djupare för att hitta fler luftbubblor. Det enda sättet att lira detta spel är snabbt. Det är det som gör *Mr Driller* roligt, men också det som hindrar spelet från att bli riktigt bra. Det lilla som är subtilt förloras på något sätt på vägen ner, och svårighetsgraden ökar lite för mycket när luftbubblorna göms under större och större lager av X-block som är extra svåra att borra i. *Mr Driller* börjar snabbt, blir ännu snabbare, vilket är jättebra, för att sedan – när det är riktigt svårt att bara komma före de fallande blocken – kasta in design som inte hänger med den fart som spelet då fått. Visst, det är precis som i *Mr Driller*-arkadspelet och det är inget jätteproblem, men det känns inte riktigt rätt.

Två andra spelsätt ger spelet lite variation. Det tidigare nämnda Time Attack Mode är det bästa, med pusselliknande nivåer som måste klaras på en viss tid. Survival innebär bara att man ska gräva sig så djupt ner som möjligt. Konstigt nog finns det inget tvåspelarläge, vilket innebär att det bara är poängrekord och rekordsättning som ger någon känsla av tävling.

Mr Driller erbjuder snabb, reaktionsprövande spänning. Även om det saknar finputsning och inte riktigt når ända fram, så går det inte att komma ifrån att *Mr Driller* är ett riktigt underhållande litet arkadspel. ■

Chris Buxton

SVENSKA PlayStation Magasinet **BETYG**

GRAFIK:	Färgfyllt och gulligt, men det är funktion framför form	6
SPELBARHET:	Rolig och snabb arkadaction med bara ett par problem	8
LIVSLÄNGD:	Utan tvåspelarläge kan man bara jaga poäng	7

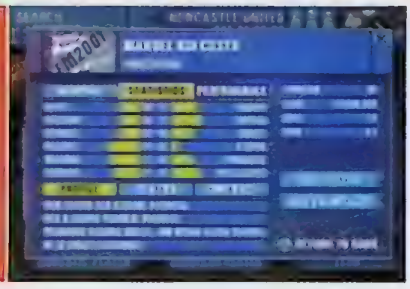
TOTALT

Mr Driller är ett jättebra arkadspel av den gamla sorten. Hade man bara fixat några småsaker lite här och var, så hade det blivit en klassiker. Det finns inget tvåspelarläge, men det är riktigt roligt ändå

7 AV 10

Här ser vi Patrick Kluivert spela för Newcastle. Kluivert är i verkligheten färgad. Snacka om miss.

Sunderland lägger bud på en spelare (höger) i ett spel som kan vara ganska kul att spela, men som helt saknar verklig statistik när det gäller de europeiska ligorna (Ovan till höger) Det gäller att få tag i den vinnande informationen.



EN INTERAKTIV, TREDIMENSIONELL MOTOR, MEN VAR ÄR DJUPET?

Football Manager 2001

”Spelets riktiga styrka är interaktiviteten i matcherna”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Electronic Arts
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	EA Nordic
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

LMA MANAGER

Utan tvekan den bästa fotbollsmanagersimulatorn som finns

När det gäller fotbollssimulatorer är *Konamis ISS Pro Revolution* helt överlägset alla Electronic Arts *FIFA*-spel. Men är det något som EA är bra på, är det att göra fotbollspel som ser riktigt verkliga ut.

Som man kunde vänta sig från Electronic Arts, så har alla arenor återskapats med otrolig detaljrikedom. Sponsorerna är autentiska och man kan till och med styra personerna som gömmer sig bakom kulisserna. Man kan bygga upp ett helt fotbollsimperium med tillbehör som en ny arena, en plats att träna på och ett hotell. Det är också roligt att kunna ändra spelardatabasen, och uppdatera den efter verklighetens kop av spelare.

Spelets riktiga styrka är interaktiviteten i matcherna. Visst är det ganska simpelt och man kan bara instruera individuella spelare att göra en sak i taget, men att se en match och göra en förändring som faktiskt får upplevas i tredimensionell grafik är riktigt underhållande. Polygonerna är kanske inte jättevackra, men spelarnas allra senaste - prestationer finns med och man har även tagit hjälp av de riktiga kommentatorerna - Martin Tyler och Andy Gray - för att uppnå den speciella TV-känslan.

De problem som finns kretsar kring bristen på statistiskt djup – särskilt när det gäller Europa. Man kan inte styra de allra största klubbarna eftersom det bara är engelska ligan som är aktiv. De europeiska spelarna verkar ha satts in i spelet utan någon som helst eftertanke. Faktum är att den holländske målkungen Patrick Kluivert ser lite väl vit ut. Dessutom kan både han och Zinedine Zidane glatt skriva på för Newcastle och acceptera löner på 3500 respektive 5000 pund per vecka. Det låter inte särskilt sannolikt.

Ännu värre är de grava missar som gjorts i utformningen av de utländska stjärnornas attribut, en person med minsta lilla kunskap om fotboll skulle aldrig tillåta dem. Till exempel är alla spelare över 180 centimeter hur duktiga som helst på att nicka även om de, som Tore Andre Flo, egentligen inte alls är bra på det.

Trots de ofullständiga söksystemet, som inte hittar utländska spelare, är spelet ett ganska bra försök till en managersimulator. *Football Manager 2001* innehåller nya, uppdaterade engelska spelare och hade det varit mer komplext och haft mer statistik samt enklare menyer kunde det blivit riktigt bra. ■

Lee Hall

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Funktionell. Många detaljer, men förvirrande menyer	5
SPELBARHET:	Att fixa saker mitt i matchen är bra, men var är djupet?	6
LIVSLÄNGD:	För de som gillar genren, och engelska ligor	6

TOTALT
Styrkan med matchmotorn glöms bort när man ser hur de europeiska ligorna behandlats och märker att spelet helt saknar djup. Det är inte den bästa managersimulatorn till PlayStation

6 AV 10

ETT LÅGVATTENMÄRKE...

Wild Rapids

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Eon
UTVECKLARE:	Fujimic
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1–2

Kajaker. Ni vet, såna där båtar som eskimåer är så förtjusta i. Nu kan man för första gången styra dem på PlayStation. Man förväntar sig nog inte att ett spel med såna båtar kommer vara lika spännande som *Metal Gear Solid*. Det är det inte heller.

Det är ett racingspel där man åker nerför vilda forsar. Några regler verkar inte finnas – det är helt OK att bara ge sig på sin motståndare, så att han börja snurra. Det låter dock roligare än vad det är, *Wild Rapids* är allt annat än spännande. Faktum är att spelets fysik verkar ha baserats på tips från någon som aldrig ens sett en paddel. Dessutom är vatteneffekterna något av det sämsta vi någonsin sett, det är i princip bara en blå väg och ibland ett plask och ett par stenar. Det innehåller inte många valmöjligheter och de som finns är inte mycket att hurra för. Inte ens tvåspelarläget kan rädda det här från att bli ett riktigt dåligt spel. Det är föga överraskande att det utvecklats av personer från det team som gjorde det minst lika dåliga *Cool Boarders*. Sportspel i denna genre kan dock göras bra mycket bättre. ■

Paul Rose

En massa kajaker. Extremsportare gör sig tydligen inte som spel.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Det går i alla fall nerför	3
SPELBARHET:	Hopplöst svår spelkontroll	2
LIVSLÄNGD:	En tråkig samling banor	3

TOTALT
Det är ganska klart att detta spel inte flyter på särskilt bra. Det var en ganska bra idé som skulle kunnat funka om man lagt ner lite arbete på det. Det blev istället ett klumpigt, tråkigt och okontrollerbart spel.

3 AV 10

VARNING! GILLAR MAN RACING REKOMMENDERAR VI BILBANOR FRÅN SCALETRIX

RC De Go

FAKTARUTA

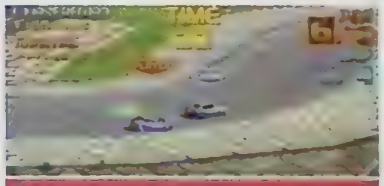
UTGIVARE:	Acclaim
UTVECKLARE:	Taito
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	KE Media
ANTAL SPELARE:	1

Vi älskar Taito, företaget som gav oss det smarta pusselspelet *Bust-A-Move* och det nya *Landmaker*. Därför hade man verkligen inte väntat sig att *RC De Go* skulle vara så här. Det är inte bara ett racingspel från Taito – det är, tro det eller ej, ett dåligt spel från Taito.

Visst är det en ganska bra idé. Ta ett par radiostyrda fordon (som passar i alla slags miljöer) och låt dem tävla mot varandra på modellbanor. Det blir väl ungefär som en blandning av *GT* och *Re-Volt*. Eller? Nej, tyvärr. Det verkar sorgligt nog som att Taito har misslyckats redan innan bilarna ställt sig på startlinjen. När tävlingarna väl sätter igång får man följa dem från mycket konstiga vinklar, med en kamera som snurrar åt alla mojliga håll (den börjar med att filma snett neråt, mot bilarnas bagageutrymmen). Det leder till en känsla av åksjuka, som dessutom ökar när man styr från bilens synvinkel och råkar utför kollisioner som får händerna att börja skaka, bara för att man inte ser hur nära kanten man kor.

De 35 olika delarna som man kan sätta på sin bil ger i alla fall *RC De Go* lite djup. Tyvärr är frustrationsnivån så hog (eftersom tiden alltid tar slut kommer man aldrig i mål) att man inte orkar fortsätta spela. ■

Pete Wilton



RC-bilar. I detta spel får man styra ett gang miniatyrfordon. Trevligt med lite omväxling i alla fall.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Gott om färger och detaljrikt, men knappast överväldigande	5
SPELBARHET:	Konstiga kameravinklar och brutal spelkontroll förstör	4
LIVSLÄNGD:	Det finns mycket att göra, men det är alldeles för jobbigt	4

TOTALT
RC De Go är ganska originellt, men det är allt. Med tanke på hur många bra racingspel det finns på marknaden ser vi ingen anledning till att slösa några pengar på detta spel

4 AV 10

TACK VARE DEN ARTIFICIELLA INTELLIGENSEN KAN DU UPPTÄCKA ARTERNAS URSPRUNG

Evo's Space Adventure's

FAKTARUTA

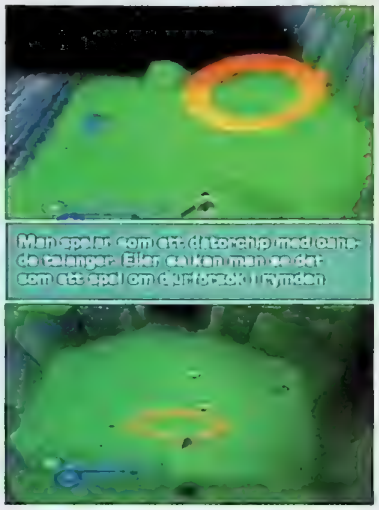
UTGIVARE:	Take 2
UTVECKLARE:	Rune Craft
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	KE Media
DISTRIBUTÖR:	Action
ANTAL SPELARE:	1

Charles Darwin envisades med att påstå att utvecklingen styrs av de som är bäst lämpade. Inte nödvändigtvis de starkaste, utan de som passar bäst in i sin omgivning. Det är därför små möss kan skrämma elefanter. Rune Craft har gjort ett spel på temat. Och döpt det till *Evo´s Space Adventures*.

Man spelar som Evo, en dator som kan ta kontroll över varelsers kroppar. Spelet går ut på att man ska förvandla sig till olika djur och lösa pussel. Skällande hundar kan till exempel få pli på fårskockar och snabba möss hinner springa mellan två switchar utan att de stängs av. Finessen ligger dock i att Rune Craft har gett moder natur lite hjälp på traven. Djuren i *Evo´s Space Adventures* är inte av samma sort som de vi hittar i naturen eller på bondgårdarna. Och deras speciella egenskaperna gör spelet ganska underhållande.

Men trots att Rune Craft menar väl är *Evo´s Space Adventures* inget vidare bra spel. Kameravinklarna är hemska och tempot är lågt. Dessutom blir tunnelséendet snabbt klaustrofobiskt. Så *Evo´s Space Adventures* är nog bara ett spel för tålmodiga spelare. ■

Pete Wilton



Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Fina miljöer, men usla kameravinklar	5
SPELBARHET:	Kul, men ofta för långsamt och frustrerande	6
LIVSLÄNGD:	Fastnar man för spelet finns det mycket att göra	6

TOTALT
Trots en bra idé har Acclaim bara lyckats göra ännu ett medelmåttigt plattformsspel. Tänk om det hade varit lika polerat som *Spyro The Dragon*-spelen eller *Ape Escape*

5 AV 10

EN COMEBACK VI HELST HADE VARIT UTAN

RC Revenge

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Acclaim
UTVECKLARE:	Acclaim
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	KE Media
DISTRIBUTÖR:	Racing
ANTAL SPELARE:	1

Ett racingspel med radiobilar? Konceptet känns igen. Och det är inte så konstigt, för *RC Revenge* är uppföljaren till *Re-Volt*. Men trots titeln är det lika dåligt som sin föregångare.

Det största problemet med *Re-Volt* var spelkontrollen. Bilarna och banorna var det däremot inget fel på. För att undvika att göra om samma misstag har Acclaim övergivit simulatorstilen och satsat på en *Crash Team Racing*-inspirerad spelkontroll. Med facit i hand kan vi konstatera att det var en hygglig lösning. Racingbilarna, lastbilarna och båtarna (ett kul inslag) är ganska lätta att styra, trots att de precis som alla andra radiofordon ideligen studsar runt och krockar med varandra. När man har fått tillgång till alla 20 banor och de mer avancerade fordonen kan *RC Revenge* till och med vara ett riktigt roligt spel.

Tyvärr är grafiken fortfarande alldeles för ryckig. Och trots att det går att göra egna banor är spelet för lätt. Att det dessutom är näst intill omöjligt att spela flera spelare samtidigt gör helhetsintrycket ännu sämre. Inte minst på grund av att det redan finns så många bättre alternativ. ■

Richard Keith

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Medelmåttig, med undantag för några riktigt vassa banor	5
SPELBARHET:	Bra om man spelar ensam, hemsk om man är flera	5
LIVSLÄNGD:	Alldeles för lätt. Baneditorn är dock ett liten tröst	4

TOTALT
Det finns redan många bra racingspel att välja mellan. Och eftersom *RC Revenge* är lika dåligt som sin föregångare finns det absolut ingen anledning att köpa det.

5 AV 10

26-06-00, SCIENTISTS BREAK THE HUMAN DNA CODE...
...25-08-00, THEY'LL
WISH THEY HADN'T
Parasite Eve II
PRAY IT'S NOT INSIDE YOU
www.parasite-eve2.com
SQUARESOFT

Koder!

JÄTTEROBOTAR, MILITÄRISKA SVIN SOM ALDRIG GER UPP, ODÖDLIGA UTOMJORDINGAR, TANNERS HEMLIGASTE TRICK, OCH LITE TILL...

HUR MAN... STYR EN WANZER

FRONT MISSION 3

Ett roligt strategispel som är en prövning även för den mest erfarne taktikern. Här är några tips som gör det lättare att komma till Wanzerhimlen. Till att börja med ska man alltid spara precis när man inleder en strid, så att man kan börja om med en ny taktik om man skulle misslyckas. Man får se till att ha vänligt sinnade styrkor en bit bort när man använder granatkastaren. Man ska också attackera utskjutna piloter med vapen som skjuter oavbrutet eller har ett bra sikte, till exempel maskingevär eller eldkastare. Det är bra att komma ihåg att en övertagen Wanzer alltid repareras automatiskt – så behåll dem som reserver för din huvudmaskin. Men man måste se till att uppgradera den övertagna Wanzern, eftersom de anländer med bara standardvapen.

HUR MAN... RÄDDAR XEDS LIV

TERRACON

Detta underhållande spel är fyllt av roliga fusk för att krydda upplevelsen. Alla knappkombinationer måste tryckas in efter att Cheat Mode aktiverats genom att trycka △, ↑, ○, →, ✕, ↓, □ och ←. Har du någon gång traskat genom ett område med otillräcklig energi? Trycker man ○, □, ○ och △ så får man ett fullt lager. Ännu mer användbart är kombinationen □, △, □, △, som tar fram en meny där man kan välja en TOPS-power-up. Använd ← och → för att styra och ✕ för att välja uppgradering. Känner man att Sonys plattformsspel är för svårt kan man trycka □, ○, ○ och ○ och få oändligt liv. Men vad är ett fusk utan lite humor? De där små inslagen som lyser upp dagarna? □, ↑, □ och ↓ tar med vår utomjording till ett Drunk Mode och □, ○, ↑, ↓ gör Xed till en gummiman.

HUR MAN... FÅR FRAM ALLA GRISAR

HOGS OF WAR

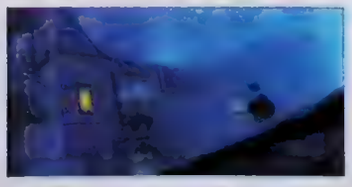
Ska man ha tid att träna upp sina grisar och klara spelet måste man ta sig genom ett par riktigt kluriga situationer. Humorn finns med överallt, även i fusken. Följande ska skrivas in på Name Your Team-skärmen. Skriv först PRYING PIGS för att komma åt alla filmklipp, varav några är otroligt roliga. Vill man se ett extra videoklipp skriver man WATTA WORK. En helt meningslös bonus får man om man skriver MARDY PIGS. Då får man fram det hemliga Team Lard, som är klädda i lila dräkter och extremt fåniga hattar. Det är bara att plocka fram spelet och börja skriva in. Alla gillar ju grishumor.

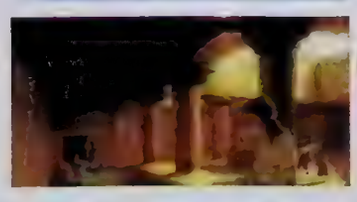
MEDAL OF HONOUR

Använd dessa lösenord för att hoppa över svåra uppdrag.

Uppdrag 1: **RETTUNG**
Uppdrag 2: **ZERSION**
Uppdrag 3: **BOOTSINKT**
Uppdrag 4: **SENFGAS**
Uppdrag 5: **SCHWERES**
Uppdrag 6: **SICHERUNG**
Uppdrag 7: **EINSICKERN**
Uppdrag 8: **GESANTHEIT**

Odödlighet: **MOSTMEDALS**
Skjut snabbare: **ICOSIDODEC**
Studsande skott: **GOBLUE**
Ny karta för multiplayer: **MACOOCOO**
Wire Frame Mode: **TRACERON**
Oändlig ammunition: **BADCOPSHOW**





TOCA 2

Skriv in dessa koder som ditt namn i Single Player Mode.

Alla bilar: **MECHANIC**
Alla banor: **BIGLEY**
Bonusbana: **TECHLOCK**
Micro Machines Mode: **MINICARS**
Snabbare skada: **DUBBED**
Vadderade barriärer: **ADDED**
Studsande kollisioner: **BCASTLE**
Tävling med 40 varv: **LONGLONG**
Ta bort diskvalificering i Championship: **PUNCHY**
Battle Mode: **BANGBANG**
Turbo Mode: **FASTBOY**
Högre belägna banor: **ELASTIC**
Oulton Park Island circuit: **DINKYBIT**
Kör Ford Mondeo: **CMFORD**
Låg gravitation: **LUNAR**
Suddig bakgrund: **TRIPPY**
Special Effects: **CODENAME**

HUR MAN... SKYDDAR PRESIDENTEN

DRIVER

Driver, som just sålt Platinum, kan vara ganska svårt. Här är ett par fusk som hjälper om man fastnat. Dessutom berättar vi hur man klarar den sista banan. För att bli odödlig trycker man: ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻ och ◻.
För att få en ratt där bak: ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻ och ◻. För att köra i en minibil: ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻ , ◻. För att komma åt det knäppa Stilts Mode: ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻, ◻.
Och nu till uppdrag 44, The President's Run. Man måste åka från West End till en underjordisk parkering i sydöst. Sedan kör man förbi taxifilen, genom att åka genom hålet till höger och vända sig mot den ankommande armén. Efter det håller man sig undan från polisen bäst man kan och ser till att ta kurvorna långsamt.

OBS!

REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ NÅGRA SPELFRÅGOR PER TELEFON. DU KAN ISTÄLLET RINGA TILL DE OLIKA SPELFÖRETAGENS HJÄLPLINJER PÅ FÖLJANDE NUMMER:

SONY HOTLINE:
0719-310 311
(5 kr/samtal)

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT:
08-594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT:
08-604 48 48
(Vardagar 9.30–17.30)

WENDROS SUPPORT:
08-605 36 11
(Vardagar 13–17)

JACK OF ALL GAMES SUPPORT:
Svarar enbart per mail
hotmail@jackofallgames.dk

ingo.se

PLAYSTATION 2
FÖRBOKA HOS INGO!

Släpps prel. 24 November. Ca pris 3.998 kr

www.ingo.se

Ta kontrollen!
www.buyitnow.nu

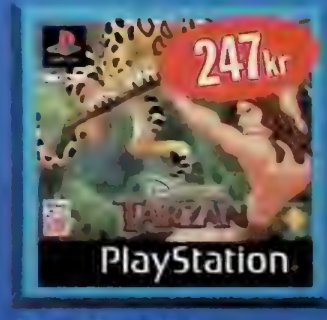
Saitek RX150 Playstation ratt
Smidig ratt med tillhörande gas- & broms-pedaler samt shiftpaddles. Självklart är det Dual Shock i ratten.

Need for Speed: Porsche2000
Gillar du Porsche är det här spelet för dig. Med hela 50 olika modeller och den vackraste grafiken hittills i ett bilspel till Playstation.

Saitek PX3000 TILT PAD
En snygg pad med "Double Shock", analog styrspak och "Tilt" funktion.

Vi har även
MÄNGDER
med begagnade spel
till Playstation, Dreamcast
& Nintendo 64

QPS QUE 4x/4x/24x CD-RW
Amerikansk kvalitet rakt igenom! 4"/4"/24" hastighet, IDE anslutning. Programvara: Easy CD Creator/Direct CD samt CDR & CDRW media medföljer.



Tarzan Playstation
Underbart spel på svenska med den populära djungelkillen Tarzan i huvudrollen. Skall rädda sin Jane genom 14 nivåer. För Playstation.

buyITnow.nu

INSÄNDARE

Skriv till oss om du undrar över något eller vill tycka till!
Vi förbehåller oss rätten att redigera i insänt material. Vi skickar inga svar privat.

Snigelpost: Insändare, Svenska Playstation-Magasinet, 112 85 Stockholm
E-post: psm@medstroms.se

GÖRA EGNA SPEL?

Hej.
Jag sitter här som programmerare med för mycket tid över och en spelidé. Hur gör man om man vill börja programmera spel till PlayStation? Vet ni något om hur man skall gå till väga, eller var man finner kunskap i detta ämne?

Tack på forhand,
HMM

Tjenare HMM!
Arbetsmarkanden för spelprogrammerare i Sverige ar liten, men den existerar. Det forsta du kan göra är att kontakta samtliga svenska spelutvecklare och presentera dig själv och dina idéer. Om inte det skulle ge utdelning kan du pröva med att läsa arbetsannonserna i den brittiska speltidningen Edge. Du måste synas, ha ett stort tålamod och vara mycket kompetent inom ditt kunskapsområde för att lyckas. Lycka till!
Red

RIS OCH ROS

Hej PSM!!!

Tyckte det var bra gjort att få med trettiofem stjärnor i Solid Snakes brev i förra numret. Jag lyckades dock inte riktigt lista ut vilka vissa av orden var (r********** var ett utav dessa ord), men antar att ni inte vill att vi andra ska få veta det. Trist, men lite skit får man ta.
Till mina frågor.
❶ Har ni anställt mindreaders på PSM, eller är ni bara en så tokbra tidning att ni lyckas gissa rätt på frågorna som läsarna vill ha svar på? Jag menar då bland annat svaret på om det går att spela importspel på PlayStation2 i sommarnumret, och skillnaden mellan platinum- och originalspel i augustinumret.
❷ Exakt VAD är det vi ser på sidan 35 i augustinumret (bilden högst upp till höger)? Jag tänker inte saga vad jag tycker att det ser ut som, men med lite fantasi kan det bli väldigt barnförbjudet. Mycket roligt ska man få se i en utav de bästa tidningar som finns på den svenska marknaden. Leve PSM!

Jocke

Hej Jocke!
Vi tackar och bugar för din kritik. Vissa ord är alldeles för grova och vulgära för att publiceras. De är dessutom i de flesta fall helt meningslösa och fyller ingen funktion for vad skribenten vill få sagt.
❶ Nej, vi har inte anställt någon tankeläsare. Vissa frågor dyker ofta upp i vår brevskord. Vi forsöker helt enkelt att svara på de frågor som flest läsare vill ha svar på.
❷ Vi är ledsna om bilden lett till knasiga associationer. Bilden föreställer en Face-hugger som just anfallit Ripley. Eftersom man spelar i förstapersonsperspektiv, så kan det kanske se lite tokigt ut.
Red

HEDERLIGHET LÖNAR SIG

Tja PSM!
Jag skulle vilja skriva några rader om det här med piratkopiering av spel. Själv tycker jag att det är helt fel att bränna spel som kanske kostade några hundra tusen att utveckla, tillverka och marknadsföra, och sedan sälja dem till någon fattig PlayStation-spelare för några tjugor. Det är totalt respektlöst mot speltillverkarna. Jag tycker även att Sony kunde anstränga sig lite mer för att förhindra detta. De kunde väl till exempel bygga in något i hårdvaran på konsolerna, som förhindrade multi-x-chippen att fungera? Om inte någon gör något snart, kommer de flesta spelföretagen att gå i konkurs, och vi hederliga PlayStation-spelare kommer att få skit för vad de giriga idioterna som bränner har gjort.

Tack för en mycket bra tidning!
Emil

Hej Emil!
Vi här på PlayStation-Magasinets redaktion håller fullständigt med. Tyvärr, så tycks piratkopierarna ha svårt att se långsiktigt på spelbranschen. Naturligtvis skadas branschen av manniskor som vill komma undan billigare eller tjäna lite pengar på något som andra skapat. Sony har försökt att uppgradera sin hårdvara för att hindra piratkopierarna, men utan resultat. Det sista ordet är dock långt ifrån sagt i denna fråga. Lagarna har skarpts och det blir svårare att spela och distribuera piratspel.
Red

KONAMI- OCH DRIVER-FRÅGOR

Hej.
TACK FÖR EN JÄTTEBRA TIDNING.
❶ Kommer det gå att koppla ihop PlayStation och PlayStation2, och spela med link-kabel?
❷ Ungefär när kommer *Metal Gear Solid 2* ut, och när kan man förboka det?
❸ Kommer Konami göra en *Metal Gear Solid*-film, och i så fall när?
❹ Det där spelet *Silent Scope* som ni skrev skulle komma till PlayStation2 går det att förboka någonstans?
❺ När man kliver ut ur bilen på det kommande *Driver 2* kommer man få ha nåt vapen då ?
❻ Kommer det någonsin att komma en *Driver*-film?
LIZARD

Hej Ödla!
❶ Nej.
❷ Spelet beräknas släppas till julen 2001. Du kan nog vänta lite med förbokningen.
❸ Inte vad vi vet om i alla fall.
❹ *Silent Scope* beräknas komma i samband med PlayStation2 (24:e november), så det går med all säkerhet att förboka.
❺ Nej.
❻ Spelet skulle säkert fungera bra som film, men Infogrames har i skrivande stund inga planer på en filmrelease.
Red

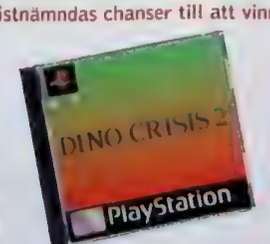
MÅNADENS BREV

Varje månad belönar Svenska PlayStation-Magasinet den insändare som skrivit den mest tänkvärda insändaren. Det kan vara en insändare som tar upp något som berör PlayStation, tidningen eller branschen som helhet.

HINNER MAN SPELA 20-30 SPEL I MÅNADEN?

Hej PSM!
Hur gammal är insändaren "Solid Snake" i PSM 33? Jag bara undrar. Låt folk spela och tycka om vad de vill. Gillar du inte *Pokémon*, bry dig inte om spelen då, svårare än så är det inte. Sedan börjar jag oroa mig för folks intelligens när människor skriver in till PSM och frågar helt öppet om piratspel. Om det är olagligt, hur man får tag i sådana spel med mera. Har inte alla förstått vid det här laget att det är olagligt? Jag tycker personligen inte att man behöver fixa 20-30 spel i månaden. Man hinner i alla fall inte spela igenom alla på en månad. Jag tror att de som köper piratspel inte har någon äkta glädje över att äga spelen, utan vill bara ha så många som möjligt. Har man inte råd att köpa fullprisspel, så finns det en massa bra platinum-spel. Och så kan man köpa begagnade spel. Man hittar faktiskt massor av bra spel om man bara letar lite. Och så gamla är faktiskt inte platinumspelen. Till exempel *Gran Turismo 2* och *Final Fantasy VIII* finns som platinum-spel. Sedan undrar jag om *Silent Hill* kommer som platinum-spel detta århundrade, eller väntar Konami till nästa ?
Så oroar jag mig för att Microsoft ska ge sig in i TV-spelsindustrin. Jag tycker de kan hålla sig till PC-industrin. Det gör de bra, men finns det några TV-spels entusiaster på Microsoft? De insåg att de kunde tjäna ännu mer pengar. Det tror jag är den enda anledningen. Och så kommer det bli en hetsjakt på vem som är bäst med nya konsoler typ vartannat år. Microsoft kommer att döda TV-spelsindustrin. Fast jag kan ha fel (hoppas det).
Tack för en väldigt bra tidning.
Nemea

Hejsan Nemea!
Nej, det är nog omöjligt att kunna njuta fullt ut av 20-30 spel. Inte ens vi på redaktionen hinner spela igenom så många spel på en månad. Det handlar nog om ett habegär, snarare än om njutningsfyllda spelögonblick. Konkurrensen kring de nya spelmaskinerna hårdnar. PlayStation2 kommer inte bara få konkurrens från Microsofts X-Box. Sega har naturligtvis sin Dreamcast, Nintendo lanserar sent nästa år Gamecube (kallades tidigare för Dolphin) och Indrema har sin L600 (de sistnämndas chanser till att vinna konsolkriget är dock högst begränsat).
Red



"Nemea" får av Svenska PlayStation-Magasinet en Joytech-ratt (värde ca 649 kronor) och månadens spel (värde ca 449 kronor) för sin insändare.

Månadens brev sponsras av gameplay THE GATEWAY TO GAMES

WWW.FIXAREN.COM

Butik i GöTEBoRG - PoSToRDER - OnLine WEBSHoP

Det ULTIMATA Tillbehöret till din PlayStation

KILLER

Nu kan du Spela ALLA import Spel på din PlayStation.

Monteras på Sekunder Helt UTAN Lödning. Startar upp Spelen 50% Snabbare. Pluggas in bak på din PlayStation UTAN att din Garanti forsvinner. Klarar av ALLA kända fuskkoder från Action RePlay, Game Shark och Explorer. Spelar upp dolda Film Sekvenser & Musik Filer. Minneskorts Organiserare. Passar följande PlayStation Modeller Scph-1002, 5502, 5552, 7002 och 7502.

...X KILLER 279.-

Här du PlayStation Modellen Scph-9002 och vill Spela ALLA import SPEL så har vi Lösningen. Ring NU så får du veta mera om denna produkt.

Vill du veta mer?

Om vad KILLER kan göra för dig, Hemligheten som 50.000 av våra kunder redan känner till.

RING vår 24h HOTLINE

031-65 50 77

RGB Kabel Stereo/GunCon 100.-
RGB Kabel måste man ha för att få färg på Import Spel. RGB Kabel passar endast TV med RGB SCART kontakt. Tänk på att det cirkulerar mycket Spel från USA efter som dem släpps tidigare där.

Smart 2 RGB Konverter 298.-
Vill du få färg på Import spel men inte har någon RGB scart TV. Smart 2 konverterar från RGB till Video och Antenn signal i Pal 60Hz. Nu kan du spela alla Import spel på en TV utan RGB SCART.

PlayStation 15BL Minne 149.-

PlayStation 128BL Minne 249.-

JoyPad Förlängning 99.-

Link Kabel 99.-

S-Video Kabel 149.-

Dreamcast

Unikt adapter till Dreamcast. Använd din PlayStation Ratt. Dual shock JoyPad eller JoyStick på Din Dreamcast.

Total Control 298.-

Dreamcast 4Mb Minne med PC Link 398.-

www.PlayStation-2.com

Boka din PlayStation 2 redan idag.

Den 24 November kommer Playstation 2 i Europa. Den absolut kraft fullaste 128-bits spel maskin någonsin med näst intill oändliga möjligheter. Med inbyggd DVD kan du se på film och spela både PlayStation 1 & 2 spel. Med USB & i.Link kan du kopplat till nästan vad som helst från PC-mus, tangentbord, bredbandsmodem, nätverk, hårddisk, digital och video -kamera. FiXAReN kommer att erbjuda ett komplett paket med mycket extra tillbehör helt utan extra kostnad + fraktfri hemleverans direkt till din dörr. Vad vi vet redan nu så kommer det vara mycket ont om maskiner innan jul så vi rekommenderar att alla som vill ha en Playstation 2 anmäler sig på vår hemsida redan idag www.PlayStation-2.com för att säkra sitt Ex. Hos oss får alltid tillgång till vår Ps2 avdelning på internet och gratis nyhetsbrev med alla nyheter om Playstaion 2 releasen i Europa m.m.

Allt detta kommer att ingå UTAN extrakostnad med Playstation 2 paketen från FiXAReN.

- Förbokningsbevis
- Två års garanti
- Fraktfritt direkt till din dörr
- Nyhetsbrev med allt om PS2
- Fri PS2 avdelning på Webben
- PS2 Fjärrkontroll (värde 300kr)
- PS2 RGB Kabel (värde 200kr)
- PS2 Joypad förlång. (värde 100kr)
- Välj bland ett antal DVD vilmer till Super Duper Priser.

Telefon: 031-65 50 70

...i Öppet Tider: ...ng-Fredag 10.00 - 19.00 ...ing och Söndag Stängt

...ttik i GöTEBoRG: ...lingsgatan 28

Gör din DVD Spelare Region Fri hos oss.

Vi modifierar nästan alla DVD spelare på marknaden så att dom blir RegionFria. Du kan sedan titta på film från hela världen som tex USA där filmer släpps på DVD samtidigt som dom går upp på bio här i Sverige.

Vi modifierar i butik eller på postorder. En modifiering tar allt i från ett par timmar eller mer beroende på modell, märke och arbetsbelastning.

Pioneer
PHILIPS
SAMSUNG
AKAI
SHARP
DENON
GRUNDIG
HITACHI
TOSHIBA
Panasonic
SONY

+ Alla övriga märken. Spana in vår hemsida.

Region Fria DVD Spelare

Äkta NTSC till PAL Konverter

CD-R

DOLBY DIGITAL

Mp3

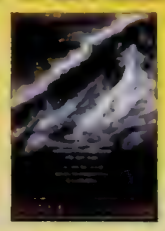
REGION FRI

SAMSUNG DVD-611 3995.-
DVD/VCD/CD/MP3/CD-R PAL/NTSC Dolby Digital/DTS
Se på NTSC DVD Film direkt på ALLA Svenska TV apparater.
Spela hembrända Mp3 musik skivor med stöd för kataloger.

SAMSUNG DVD-811 4495.-
DVD/VCD/CD/MP3/CD-R
Dolby Digital Decoder/DTS

PIONEER DV-525 4495.-
DVD/SVCD/VCD/CD/CD-R
Dolby Digital/DTS Decoder

DVD Film DIREKT från USA



MÅNADENS CD

Rund och platt med spel som gör dig matt. Vi snackar om månadens cd....

Och så är de äntligen iväg. *Sydney 2000* får till en olympisk start och tar första häcken i bara farten. När de kommer in i första kurvan närmar sig *Formula One 2000* som har fått ett perfekt spår. *Dave Mirra* och *Grind Session* ligger sida vid sida när de närmar sig den andra kurvan. När endast 70 meter återstår tar *Terracon* över ledningen, bara för att strax bli passerad av *Superman.* Alldeles innan mållinjen pressar sig *Driver 2* fram i täten. Det här kan sluta hur som helst...

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN

ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PlayStation.

FEL PÅ SKIVAN?

Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till oss. Beskriv vilka problem du har med skivan, och glöm inte att uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".

På era platser, färdiga, gå! Mjuka upp fingrarna inför knapptryckarfesten *Sydney 2000*.

Sydney 2000

■ UTGIVARE:	Eidos
■ GENRE:	Sportsimulator
■ DEMOTYP	Spelbar

Känner du dig i form? I sådant fall är det hög tid att anmäla dig till fåtölj-olympiaden. Där får du nämligen bekänna färg i grenen 110 meter häck. Ett ordentligt uthållighetstest för dina känsliga spelfingrar. Vid starten kommer de obligatoriska "Klara, färdiga, gå" att ropas ut. När du hör ordet "gå" ska du genast börja trycka växelvis på de bägge kraftknapparna så fort du bara kan (börjar du trycka för tidigt blir det en tjuvstart, gör du om det igen när du spelar i Olympic Mode så blir du diskvalificerad). Ju fortare du trycker desto snabbare springer du. När du kommer fram till en häck trycker du på hoppknappen för att glida över den. Samma knapp använder du också för att kasta dig över mållinjen.

■ **Kontroller**

⊗/○ Spring
□/△ Hoppa
□/△ Kasta dig fram

■ **Övriga inslag**

Det fullständiga spelet innehåller fler grenar än Michael Johnson har brallor. Bland dessa återfinns 100 meter, slägga, spjut, tresteg, höjdhopp, 100 meter fristil i simning, tempolopp i cykel, lerduveskytte, tyngdlyftning, kanotslalom med flera.

■ **Ytterligare information**

Hoppa, skutta och rusa fram till recensionen på sidan 52.

Grind Session

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Skateboardsimulator
DEMOTYP	Spelbar

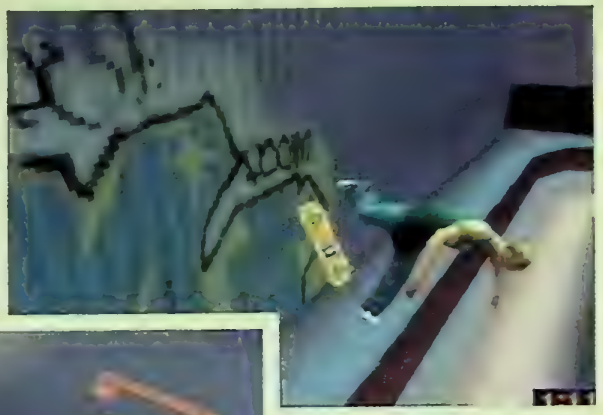
Nu har du chansen att bli förlåten om du antog att Sony bara slappte sin nya skateboardsimulator *Grind Session* för att rida vidare på *Tony Hawk's*-vågen. Men spelar det egentligen någon roll? För när allt kommer omkring, inte skulle du fösa bort Christina Aguilera ur ditt hem bara för att Britney kom först? Slapp loss med ett par tricks, samla ihop dina poäng och ha ordentligt kul med vår exklusiva spelbara demo.

Kontroller

⊗	Hoppa (håll in för längre hopp)
◎ + ↑↓←→	Greppa
◎	Bromsa
◎ + ↑↓←→	Spark- och brädrotationer
△ + ↑↓←→	Tricks på räcke/Hand Plant/Stanna
L1/R1	Snav vändning (mark)
↑↓←→	Rotera
↑	Övergång/Lämna half-pipe
↑↓←→	Kombinationer

Övriga inslag
Det fullständiga spelet erbjuder ett gäng med olika skateboardkändisar. Bland dessa märks Willy Santos, Cara-Beth Burnside och Pigpen.

Ytterligare information
För en närmare granskning av *Grind Session* på mutter och brädnivå – spana in recensionen i PSM 34.



Rockar fett! Spana in det senaste från den mer extrema sportvärlden i skepnad av denna singel- och multispelardemo.

Phat Air är inget problem om du bara trampar på ordentligt. Då klarar du dessutom av ett antal andra coola stuntnummer. Tryck på paus för en komplett förteckning över tillgängliga trick.

Dave Mirra Freestyle BMX

UTGIVARE:	Acclaim
GENRE:	BMX-simulator
DEMOTYP	Spelbar

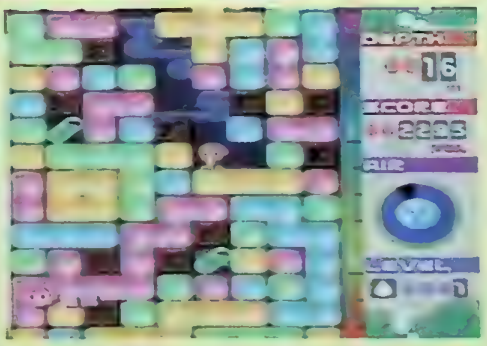
För er som inte är bekanta med denna cykelgigant kan vi avslöja att Dave Mirra är grabben med stort G. Vår demo placerar dig mitt i ett av spelets många cykelparker, Woodward Camp. Med half-pipes, banor och hopp finns det gott om saker att krossa dina knäskålar mot när du försöker dig på något av de 36 olika tricken (Tryck på paus för att få upp en komplett förteckning).

Kontroller

△	Grind/Stanna
◎	Modifiera
□	Trick
⊗	Hoppa
L1 R2	Snurra höger
L2 R1	Snurra vänster
↑	Accelerera
←	Vänster
→	Höger
↓	Bromsa

Övriga inslag
Det fullständiga spelet erbjuder tio professionella åkare och möjligheten att prova på dirt, street och BMX i ramp.

Ytterligare information
Slå upp föregående nummer för att kolla in vår förhandstitt.



Döden väntar ständigt runt hörnet och det är lätt att glömma bort. *Mr Driller* har gått under jorden och måste hitta luft för att andas. Se till att plocka upp syrekapslar när möjligheten finns.

Mr Driller

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Pusselspel
DEMOTYP	Spelbar

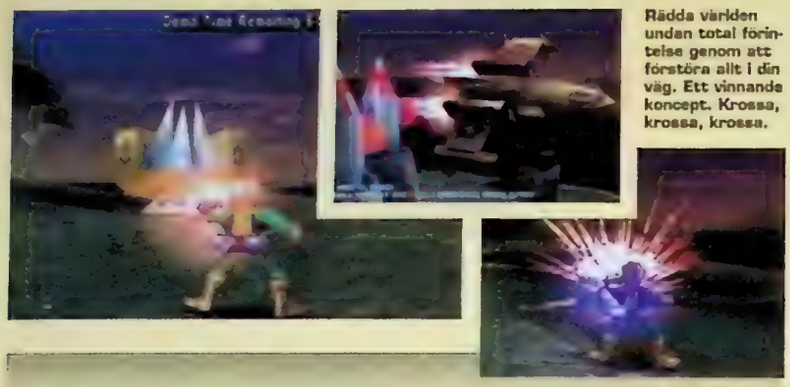
En del spel behöver inte ha överdådig grafik eller ett Oscarvinnande manus för att vara kul att spela. *Mr Driller* är just ett sådant spel. Målet är att gräva sig genom fargade block for att komma till botten av högen. Drillers jobb blir något svårare på grund av en ytterst begränsad mängd luft, vilket tvingar honom att förlita sig till de syrekapslar som finns utspridda. De bruna blocken är svårare att forstöra och absorberar dessutom en del av din luft. Undvik dessa om du kan. Var noga med att ha koll på ditt syreforråd, blir det för lågt kan du klappa igen butiken for gott.

Kontroller
↑↓←→ Flytta/borra

Övriga inslag
Det fullständiga spelet erbjuder olika spelvarianter som Time Attack och Survival.

Ytterligare information
Recensionen hittar du på sidan 61.

PÅ SKIVAN



Rädda världen undan total förintelse genom att förstöra allt i din väg. Ett vinnande koncept. Krossa, krossa, krossa.

Terracon

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Action
DEMOTYP	Spelbar

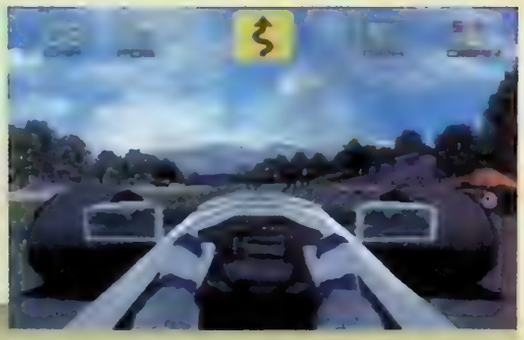
Terracon ger dig rollen som Xed. En utomjording vars ras utplånats av en superrobot. Nu måste du förhindra att Terraconen förstör resten av galaxen. I vår demo befinner du dig på en hotat planet som du måste rädda undan förintelse. Till din hjälp har du ett Genergi-vapen. Ett vapen som inte bara förstör utan också reparerar byggnader.

Kontroller

↓↑←→ Flytta (Sikta i krypskytteläge)
⊗ Skjut
○ Hoppa
△ Byt kameravinkel
◎ Snabb 180° vändning
L1 Glid till vänster (Spring till vänster och skjut framåt)
R1 Glid till höger (Spring till höger och skjut framåt)
L2/R2 Krypskytteläge
L2 + R2 Håll in för att zooma i krypskytteläge
START Paus och öppnar menyn
SELECT Karta/Transportskeppets databas

Övriga inslag
Det finns sammanlagt nio planeter i behov av Xeds hjälp.

Ytterligare information
Recensionen hittar du i PSM 34.



Jenson Button är en ung lovande nykomling i Formel 1-cirkusen. Kul att återse honom i vår demo tillsammans med alla de andra favoriterna.

Formula one 2000

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	F1 simulator
DEMOTYP	Spelbar

Det känns inte som det är särskilt länge sedan bilfantasterna blev stumma av beundran inför *Formula One '97*. Precis som vi då gav dig möjlighet att smygtitta på vad det handlade om låter vi dig nu få en glimt av det kommande *Formula One 2000*. I vår demo hamnar du mitt i Italiens Grand Prix med möjlighet att inta rollen som en av 22 förare från något av de sammanlagt 11 stallen.

Kontroller

⊗ Accelerera
○ Bromsa
△ Pitstopbegransare
L1 Byter vy
R1 Backspegel

Övriga inslag
Det fullständiga spelet innehåller alla 17 banorna från säsongen 2000.

Ytterligare information
Missa inte förhandstitten på sidan 24.

Video Galleriet

TA EN TITT PÅ VAD FRAMTIDEN HAR I SITT SKÖTE FÖR PLAYSTATION MED VÅRA ÅTERKOMMANDE FILMER AV MORGONDAGENS SPEL.

Du kan bokstavligen känna hastigheten i kroppen när du skrapar knäna mot asfalten i över 220 km/h.

Ducati Life

UTGIVARE:	Acclaim
GENRE:	Motorcykelracing
DEMOTYP	Video

Ducati är för motorcyklar vad Ferrari är för bilar. Därför är det knappast särskilt överraskande att Acclaim har beslutat sig för att ge ut ett racingspel tillägnat detta märke. Med siktet inställt på att göra ett spel som är tvåhjulingarnas svar på *Gran Turismo* har utvecklarna på Attention inte bara fört in en stor portion Ducatihistoria – allt från femtiotalets klassiska motorcyklar till dagens supercyklar – utan även allt det du förväntar dig av ett racingspel i toppklass. Det finns även två olika spelvarianter – Ducati Quick Race och Ducati Life. I Quick Race, handlar det, som du kanske kan gissa, om ett arkadspel där du kan köpa snabbare och bättre motorcyklar samtidigt som du njuter av de åtta inledande banorna. *Ducati Life* erbjuder å sin sida en mer realistisk simulator med hela bredden av Ducatifamiljen. Här kan du håva in segerpengar och köpa snabbare motorcyklar allteftersom. Eller varför inte smyga ner i garaget och trimma din cykel till perfektion. Sann glädje.

Allt du kan begära och lite till finns med i *LMA Manager 2001*.

LMA Manager 2001

UTGIVARE:	Codemasters
GENRE:	Tränarsimulator
DEMOTYP	Video

Efter succén med den första versionen har Codemasters tagit sig an en uppföljare och tryckt in mer statistik, lag, spelare och arenor än vad familjen Beckham har kläder. För alla er som inte orkar vänta på att få sätta tänderna i den kommande säsongens statistik är *LMA* spelet som kan mätta er hunger.

Det kommer att bli den första tränarsimulatorn som erbjuder detaljerad information om alla lag och spelare och ser ut att bli en riktigt genomarbetat fotbollstränarsimulator. Spelet är dessutom licensierat av League Managers Association och FIFpro, intresseorganet för världens spelare, och innehåller hundratals klubblag från 32 olika länder, 300 arenor och mer än 8000 autentiska spelare. Förutom ett liv, vad mer kan en fanatisk tränaraspirant önska sig?

Driver 2

- UTGIVARE: Infogrames
- GENRE: Bilspel
- DEMOTYP Video

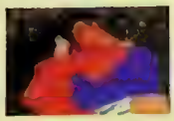
Driver är ett av de bäst säljande PlayStation-spel som någonsin har nått oss. Det är ett spel för dig som gillar att ha kul, leva livet på gränsen och älskar att se faran i vitogat. Kort och gott, en bra sammanfattning av vad dagens spelgeneration vill ha utav den lilla grå lådan. Med en oöverträffad succé i bagaget har utvecklarna hos Reflection en del att leva upp till om man ska lyckas producera en värdig uppföljare. Av det vi har sätt så här långt – nya banor och städer, realismen och faktumet att du faktiskt kan kliva ur bilen – verkar det som ingen kommer att bli besviken. Gillar du vad du ser är det bara att invänta vår spelbara demo som kommer i nästa månad.

Vill du prova på att leva farligt utan att riskera varken liv eller lem? Då kan du se fram emot nästa nummers spelbara demo.

Superman

- UTGIVARE: Virgin
- GENRE: Action
- DEMOTYP Video

Allas vår favoritsuperhjälte har äntligen landat i vår favoritkonsol. Helt rätt. *Superman* kommer snart till en konsol nära dig. Från vad vi sett av situationen i Metropolis verkar det vara i rattan tid också. Den ondskefulle Lex Luthor har försökt sig på ett av sina fula trick igen och skapar panik i staden. I din kamp för att bekämpa bristande dammar, rasande eldsvådor och andra katastrofer besitter du ett antal superkrafter – Superhastighet, Superstyrka, Superflygförmåga, Värmesyn, Röntgensyn och sist men inte minst, ett par ordentligt tajta trikåer (som åtminstone är en garanterad succé hos damerna). Far och flyg.....



Snabbare än ljuset, hårdare än stål och samtidigt en riktig gentleman – vilken kille

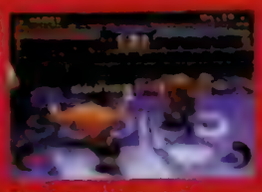
NÄSTA MÅNADS DEMOSKIVA

Nästa månads laguppställning innehåller

- Det brutala **Driver 2**
- De ömma kropparnas **Mat Hoffman's Pro BMX**
- Det träffsäkra **Prince Naseem Boxing**
- Dessutom **X-Men: Mutant Academy, F1 Racing Championship** och bilder från **The World Is Not Enough!**

Driver 2

Mat Hoffman's Pro BMX



Prince Naseem Boxing

The World Is Not Enough

EXTRA

SÅ HÄR ANVÄNDER DU FÖLJANDE FUSK:

Stoppa in ett minneskort i för ändamålet avsedd port och sätt i skivan i konsolen. Välj Download från huvudmenyn med ⊗ och bläddra genom listan med ↑ och ↓. Välj det spelfusk du vill ha med ⊗ och det sparas på minneskortet. Nu kan du använda fusken på dina egna spel (fungerar bara på fullversioner).

OBS! Använd helst ett separat minneskort för dessa fusk så riskerar du inte att bli av med dina egna saves.

Exklusivt för PSM – de senaste fusken. Kopiera dem bara till ditt minneskort och sätt igång att spela...

Strider 2
Detta lilla fusk ger dig tillgång till den hemliga karaktären Strider Hien

In Cold Blood
Sluta oroa dig. Detta fusk tar dig till den sista banan.

Destruction Derby Raw
Extra bilar och banor! Vad mer kan man begära?

Vagrant Story
Alla gömda vrår och kartor låses upp med hjälp av detta fusk.

Metal Gear Solid
Ladda hem fusket, så kan du starta spelet med smoking, pannband och stealth suit.

MediEvil 2
Hjälp Sir Fortesque med detta lilla fusk, så får du tillgång till sista banan.

GTA2
Det är bara att starta på sista banan med alla bonusbanor. Du har också oändligt med kraft, kan bryta fritt mot lagen och har toppranking hos ryssarna.

Jedi Power Battles
Forbered dig på ditt öde i sista banan mot allas vår favorit Darth Maul.

Yesitworks är en mötespunkt för dig som arbetar inom IT. Till skillnad från många andra tycker vi om att lyssna på ditt prat och vi förstår vad du säger. Hos oss utbyter du erfarenheter med andra i branschen och skapar nya kontakter via chat, aktiviteter, mail och telefon. Du kan alltid kontakta vår karriärcoach när du vill bolla idéer, få hjälp med strategiska vägval, planera karriären, få tips på vidareutbildningar och svar på kompetensfrågor.

Ibland behöver vi IT-människor någon att prata med. yesitworks.com

TÄVLING

NÄSTA GENERATION

1:a pris:
PLAYSTATION2-PAKET
innehållande 1 PlayStation2, 1 valfritt PlayStation2-spel samt 1 PlayStation2-t-shirt.
2:a-10:e pris: 1 valfritt PlayStation- eller PlayStation2-spel

Här är tävlingen för alla som inte vill betala för en PlayStation2. Denna månad kan ni vinna ett komplett PlayStation2-paket. Efterfrågan på den nya superkonsolen förväntas bli enorm, så naturligtvis tar Svenska PlayStation-Magasinet sitt ansvar och ger alla chansen att vinna en. Det är bara att svara på våra enkla frågor, så kan drömkonsolen vara din. Lycka till!

Här kommer den inledande frågan:

Vem av dessa har varit med och utvecklat PlayStation2?

1. KEN KUTARAGI
2. BENGAN BENGTSSON
3. ANDREAS OLSSON

GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på 0712-110 50 (4 kr/minut). Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 13/2000. Priserna skickas ut i slutet av november och eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

GRATTIS! Ni vann vår tävling i nummer 33! Priserna kommer med posten.

Mikael Skråmo, Göteborg
Jonas Matsson, Gävle
Johan Mårtensson, Kåvlinge
Peter Melhag, Stockholm
Wei Hang, Göteborg
Sebastian Lindkvist, Sundsvall
Christian Veisanen, Norrtälje
Ann-Margreth Glenn, Malmö
Kim Orremark, Åkersberga
Percy Arvidsjö, Byxelkrok
Christoffer Johansson, Johanneshov
Johan Larsson, Ockelb
Stefan Halling, Kumla
Emersson Berglund, S
Adam Skoglund, Rottneros
Andreas Hansson,S S
Bengt Larsson, Malm
Urban Svensson, Got
Martin Johansson, U
Alexander Lundkvist,
Kurt Olsson, Lulek
Johan Persson,
Maria Eriksson,
Erika Svensson,
Mikael Johansson,

game

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Koppla, Box 4458, 200 15 Malmö, tel 040 640 10 91 (ej tävlingstelefon).

GAMLA NUMMER

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, full med spelbara demon och förhandstittar på nya spel. Nu kan du komplettera din samling!

PSM 1, PSM 2 & PSM 3 – SLUTSÅLDA !
PSM 4 • På skivan: Resident Evil 2, Gex: Enter The Gecko, Rascal & Dynasty Warriors
PSM 5 • På skivan: Motorhead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman
PSM 6 • På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World
PSM 7 • På skivan: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa
PSM 8 • På skivan: Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost in The Shell & Blast Radius
PSM 9 • På skivan: Exklusiv Tekken 3-demo
PSM 10 • På skivan: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius, Psychon, Pushy 2, Everybody's Golf, Making of Medievil & Spyro the Dragon
PSM 11 • På skivan: ISS Pro '98, Medievil, Mr Domino, Unholy War, Abe's Exoddus, Crash 3, Fluid, Haunted Maze, B-Movie & Blast Radius
PSM 12 • På skivan: Tomb Raider, Bust A Groove, Future Cop: LAPD, Spyro the Dragon, Victory Boxing, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Colony Wars – Vengeance & Mah Jongg
PSM 13, 14, PSM 15 – SLUTSÅLDA!
PSM 16 • På skivan: Tank Racer, Rugrats, Adventure Game, Rollcage
PSM 17 • På skivan: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu: Wrath of The Tiger, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box
PSM 18 – SLUTSÅLD!
PSM 19 • På skivan: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver, Final Fantasy VII, Actua Ice Hockey 2, V-Rally 2
PSM 20 • På skivan: Smash Court Tennis, Croc 2, Omega Boost, Aironauts, C & C: Red Alert, Total Drivin', Speed Freaks, Kingsley's Adventure, Prince Naseem Boxing, Time Slip, Opera of Destruction
PSM 21 • På skivan: Speed Freaks, UmJammer Lammy, Bugs Bunny: Lost in Time, Tony Hawk's Skateboarding, Evil Zone, Rat Attack, This is Football, Tekken 3, Decaying Orbit, Tanx
PSM 22 • På skivan: Wipeout 3, No Fear Downhill Mountainbiking, UmJammer Lammy, Point Blank 2, R/C Stunt Copter, Lego Racers, Final Fantasy VIII, F1 '99, Mission: Impossible, 40 Winks, LMA Manager, This is Football
PSM 23 • På skivan: Quake II, Dino Crisis, Metal Gear Solid: Special Missions, This is Football, Legacy of Kain: Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan, Crash Team Racing, Final Fantasy VIII, Afrika Shox
PSM 24 • På skivan: Gran Turismo 2, Crash Team Racing, FIFA 2000, Rainbow 6, Jade Cocoon, This is Football, Pong, Atariland Compilation
PSM 25 • På skivan: Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4, Tekken 3, Tomb Raider 3, Gran Turismo, Driver, Ape Escape, ISS Pro '98, Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3
PSM 26 • På skivan: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, V-Rally 2, NHL Championship 2000, Pac-Man World, Worms Armageddon, Centipede, Gran Turismo 2, Ace Combat 3, Space Debris
PSM 27 • På skivan: Music 2000, Action Man: Mission Xtreme, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One: Harrier Attack, Colony Wars: Red Sun, Micro Maniacs, Team Buddies, Gran Turismo 2, YVJ
PSM 28 • På skivan: Le Mans 24 Hours, Rollcage Stage II, Space Debris, Colony Wars: Red Sun, Demolition Racer, Cool Boarders 4, MediEvil 2, Ghoul Panic, Grandia
PSM 29 • På skivan: På skivan: Micro Maniacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey, Renegade Racers, Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smackdown, Colony Wars: Red Sun, N-GEN Racing
PSM 30 • På skivan: UEFA Champions League, Everybody's Golf 2, MediEvil 2, Urban Chaos, WWF Smackdown, WTC World Touring Cars, Colin McRaey Rally 2.0, Muppet Race Mania, Spider-Man, Star Ixiom
PSM 31 • På skivan: Tony Hawk's 2, Euro 2000, Muppet Racemania, World Championship Snooker, Star Ixiom, In Cold Blood, Hogs Of War, Star Ocean: the Second Story, Silent Bomber, Vampire Hunter D
PSM 32 • På skivan: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Hogs Of War, Destruction Derby Raw, Moho, Tombi 2, Ronaldo V-Football, In Cold Blood
PSM 33 • På skivan: Vib Ribbon, Silent Bomber, Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasion, Moho, Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point, Titan A.E.
PSM 34 • På skivan: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars, X-Men. Mutant Academy, Re-Volt 2, Mille Miglia, Sydney 2000, Infestation

HAR DU KÖRT FAST? KÖP PLAYSTATION-GUIDEN!

Nu kan du beställa de fem första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 39 kr.

PLAYSTATION GUIDE 1
Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 3
Colin McRae Rally, Toca 2, Formula 1 '98, Tekken 3, Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Colony Wars Vengeance, FIFA '99, ISS Pro'98, Actua Soccer 3, Michael Owen's WLS, WWF Warzone

PLAYSTATION GUIDE 4
NFL Blitz, GTA London, Civilization II, Gex: Deep Cover Gecko, Metal Gear Solid, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Crash Bandicoot 2

PLAYSTATION GUIDE 5 (demo-cd medföljer)
Beat 'em up-special med spelbara demon, recensioner och guider av Tekken 2, Mortal Kombat 3, Bloody Roar, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Toshinden 2, Cardinal Syn, Victory Boxing

HUR GÖR JAG?
Fyll i din beställning på kupongen nedan, eller faxa in kupongen eller en avskrift på fax: 0470-70 31 50. Du kan även beställa per telefon: 0470-70 31 00, via e-post: postorder@medstroms.se eller på hemsidan: www.medstroms.se/shop

OBS! Frakt-och expeditionsavgift tillkommer med 40 kronor. Betalningsvillkor 20 dagar netto

39 KR/ST. KÖP TRE ELLER FLER OCH BETALA 30 KR/ST

FRANKERAS EJ
SPLY/PSM
BETALAR
PORTO

ANGE PSM ELLER GUIDE

■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
					SUMMA:

Ev företag .....

Namn .....

Adress .....

Postnr ..... Ort .....

Telefon .....

Målsmans underskrift om du är under 18 år

SVARSPOST
350 237 709
358 01 VÄXJÖ

SVENSKA PlayStation Magasinet

NUMMER 36

ÄNTLIGEN!

DRIVER 2

Exklusiv recension och spelbar demo! Vi berättar allt om bilarna, karaktärerna och uppdragen.

FOTBOLLSFEST!

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Vem släpper årets fotbollsspel? Stor artikel som berättar om alla nya fotbollsspel

FÖRSTA PLAYSTATION2-RECENSIONERNA!

NUMMER 12/2000

UTE DEN 9 NOVEMBER

Massor av tips och fusk
Tävlingar med fina priser
Spellistan med kommande titlar
Nyheter • Insändare • Speltoppen

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se

Förbeställ PlayStation 2 idag!
Använd kupongen längst bak eller gå in på www.gameplay.se

Colin McRae Rally 2
[Racing]
Full fart

~~Begagnat~~ → **395:-**

Massor av begagnad spel på nästa uppslag.

Gratis katalog!

Beställ GamePlays nya katalog helt gratis.

Hela 100 sidor packade med massor av billiga och bra spel.

Gå in på www.gameplay.se

Dreamcast basenhet
Basenhet inkl. orginal handkontroll, scartsladd, modem, strömsladd och demo-CD

2295:-

Dreamcast spel och tillbehör på nästa uppslag.

PlayStation 2

Den 24 november i år släpper SONY sin efterlängtade Playstation 2. Det kommer att vara brist på PS2:or i hela Europa. Det är redan nu kö för att få köpa ett exemplar.

PlayStation 2 är en kraftfull 128-bitars maskin som kommer att revolutionera TV-spelsvärlden radikalt, med en uppsjö av nya heta titlar och bakåtkompabilitet. Med sin kombination av enastående 3D-grafik, otroligt ljud och DVD funktion blir maskinen en multimediell revolution. Den kan spela både vanliga CD-skivor som rymmer 650 MB och även DVD-skivor som kan innehålla upp till otroliga 6,4 Gigabytes med data. Detta gör att spelen i princip kan göras hur stora som helst.

"PlayStation 2 bereder en ny väg mot framtiden med nätverksbaserad digital underhållning", säger Ken Kutaragi VD för Sony Entertainment INC.

Det kommer finnas massor med olika tillbehör att köpa till. Till skillnad från Japanvarianten så kommer det att finnas ett fack där man kan stoppa in en hårddisk. Det finns USB-kontakter som gör att du t.ex. kan koppla till din PC-mus, bredbandsmodem, tangentbord, videokameror m.m. Den har även i.Link-kontakt som gör att man lätt kan koppla ihop flera basenheter och spela i nätverk. Dual Shock 2 kontrollen är till utseendet lik den gamla men har tryckkänsliga knappar vilket ger bättre kontroll. Du kan även använda dina gamla Dual Shock handkontroller till din Playstation 2.

Grafik prestanda i en Playstation 2 är överlägsen om man jämför med andra konsoler. Detta visades bl.a. på världens största spelmässa E3 i maj. Efter att ha sett spelet Metal Gear Solid 2 så vet alla vad en Playstation 2 klarar och ingen kunde undgå att imponeras. Det var inte bara den mjuka och otroligt detaljerade grafiken, utan även den realism som fanns i miljöerna, regnet vräkte ner och rörde sig med den starka vinden precis som på riktigt.

En stor del i SONY´s succé med Playstation var det stora utbudet av spel. Det kommer inte bli mindre utbud till Playstation 2. Samtidigt som maskinen släpps kommer det ett stort antal titlar. Några av de största titlarna är Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, Gran Turismo 2000, FIFA 2001 och Dark Cloud. Du kommer även kunna spela din gamla Playstation spel på Playstation 2.

Riktpris: 4499:-.
Cirka-priset på PlayStation 2 är fortfarande inte bestämt. Detta kommer att göras under sommaren av Sony. I fall cirkapriset blir lägre kommer Gameplay givetvis sänka priset till motsvarande. Målsättningen är att du inte skall behöva betala mer av oss än du får göra hos någon annan.

Age of Empires 2
Bouncer
Ephemeral Fantasia
ESPN NBA 2 Night
Fantavision
Final Fantasy X
Gradius III & IV
Gran Turismo 2000
Kessen
Knockout King 2001
Madden 2001
Moto GP
Nascar 2001
Omimusha Warlords
Ready 2 Rumble 2
Ridge Racer 5
Seven Blades
Shadow Destiny
Silent Scope
Street Fighter EX3
Summoner
Tekken Tag Tournament
World Is Not Enough
X Squad
Zone of the Enders

Shenmue [Äventyr]
Det mest omfattande äventyret genom tiderna. Förboka nu!

Starcraft 64 [Strategi]
Blizzards klassiker nu även för Nintendo 64 spelarna. Ett måste!

F1 Racing Championsh. [Racing]
Realistisk racing i hög hastighet. Officiella bilar, förare och stall. UBI Soft.

PlayStation Platinum

Alien Trilogy	129	Hercules	229	Smurfs	229
Colin McRae Rally	229	Hot Wheels Turbo Racing	149	Spyro the Dragon	229
Crash Bandicoot 2	229	Legacy of Kain 2		Street Fighter Ex Plus	249
Crash Bandicoot 3	229	Soul Reaver	229	Tarzan	229
Cyber Tiger	149	Metal Gear Solid	199	Tekken 2	229
Die Hard Trilogy	149	Moto Racer	149	Tekken 3	229
Driver	229	Moto Racer 2	229	Tomb Raider	189
FA: Premier League Manager 2000	149	Pandemonium	229	Tomb Raider 3	189
FIFA 98	129	Populous the Beginning		Tomorrow Never Dies	229
Final Fantasy 8	229	Classic	149	Tony Hawk Pro Skater	229
Gran Turismo	229	Rayman	229	Warpath: Jurassic Park	149
Grand Theft Auto	229	Resident Evil 2	229		
		Shadowman	129		

Medal of Honor
[Action] Platinum
WW2 Action **199:-**

Final Fantasy 8
[Rollspel] Platinum
Utmärkt **229:-**

NYHETER

Action Bass	149
Alone in the Dark 4	Ring
ATV Quad Power Racing	399
Baldurs Gate	Ring
Dave Mirra Freestyle BMX	399
ESPN Great Outdoor Game	369
F1 Championship Season 2000	459
F1 Racing Championship (UBI)	349
Final Fantasy 9	Ring
Int. Superstar Soccer 2000	369
Koudelka	369
Madden NFL 2001	459
Martian Gothic: Unification	149
Mortal Kombat Spec. Forces	369
Mr Driller	279
Nightmare Creatures 2	369
Rampage Through Time	369
Reel Fishing 2	399
Sno-Cross Champ Racing	479
Speedball 2100	429
Star Trek Invasion	429
Wacky Races	229
Vanishing Point	399
V-Beach Volleyball	449

Driver 2
[Racing]
Tuff körning **Ring**

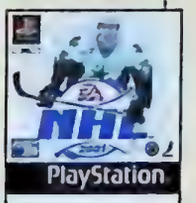
Tenchu 2
[Action]
Lönnmördare **429:-**

Spiderman
[Action] **449:-**
Marvel Comics

Dino Crisis 2
[Äventyr] **Ring**
Ödloma återvänder

X-Men Mutant Academ.
[Fighting]
Superhjältar **449:-**

Mr Driller
[Pussel]
Hjärngympa **279:-**



NHL 2001
[Sport] **419:-**
Stenhårda puckar

Tony Hawk's Pro Skater 2
[Sport]

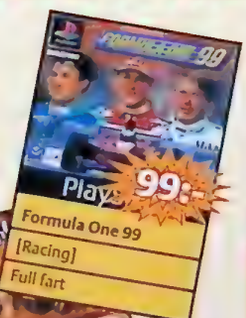
100-tals trick, supercoola åkare, störtsköna banor. Årets coolaste utmaning är här!

429:-

HÖST-REA!

V Rally 2
[Racing]
Bra körkänsla!

199:-



Formula One 99
[Racing]
Full fart

99:-

Gex 3 Deep Cover
[Plattform]
Ödleagenten

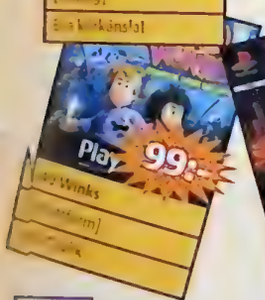
149:-

Um Jammer Lammy
[Familje]
Rock'n Roll!

149:-

Resident Evil 3
[Äventyr]
Rysligt kul!

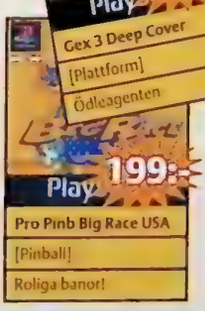
249:-



99:-

Carmageddon
[Racing]
18 år

199:-



Pro Pinb Big Race USA
[Pinball]
Roliga banor!

199:-

Tomb Raider 4
[Äventyr]
Lara Croft

249:-

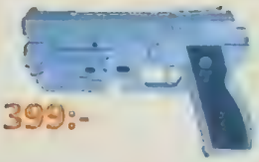
Urban Chaos
[Action]
Kaos

249:-

FLER REA-SPEL: Ace Combat 3 199 Action Man 199 Adidas Power Soccer 98 99 Ape Escape 149 Bloody Roar 2 99 Chessmaster 2 199 Crusaders of Might & Magic 199 Evo's Space Adventures 149 F.A. Manager 149 F1 World Grand Prix 99 199 Fear Effect 249 Fighting Force 2 199 Fishermans Bait 199 Formula One Platinum 99 Hard Edge 149 Lego Racers 199 Lego Rock Raiders 199 Mary King Riding Star 199 Metal Gear Solid Add On 199 Mulan Story 149 No Fear Downhill Mountainbikin 199 Psybadek 99 Qbert 149 R4 Ridge Racer Type 4 + JogCon 199 Rampage World Tour 2 199 Rat Attack 99 Star Ixiom 199 Trickin Snowboarding 149 UEFA Champions League 2000 199

TILLBEHÖR

Action Replay CD-X	449
Antennkabel RF Switch	149
Cooling System	299
HK Analog.Plus+15B Minne	249
HK AnalogluePlus Shock	249
HK ControllerPlus	249
HK Digital Controller	99
HK Dual Shock SONY	269
HK Negcon	199
Link Kabel	99
Minneskort 1080 Block. Färg	399
Minneskort 120 B 8M Färg	179
Minneskort 15 Block 1M Färg	79
Minneskort 360 Block Blue	249
Minneskort SONY	149
Multi Tap Orig Sony Ej Box	229
Mus + Matta Joytech	199



399:-

Pistol Blaster Pro + GCon	299
Pistol Real Arcade LG Grey	399
Pistol Scorpion	249
Ratt Playstation Mad Catz v2	649

649:-

Något spel du saknar? www.gameplay.se

All Star Tennis 2000	349
Alundra 2	269
Army Men Air Attack	419
Army Men Sarges Heroes	419
Beatmania Euro + DJ Kontrol	629
Bubble Bobble	349
Caesars Palace 2000	299
Capcom Gen Vol 1	399
Colin McRae Rally 2	449
Cool Boarders 4	379
Crash Bandicoot	229
Demolition Racer	399
Destruction Derby Raw	369
Die Hard Trilogy 2	419
Disney Magical Racing Tour	449
Dukes of Hazzard	229
Dune 2000	419
ECW Anarchy Rulz	329
ECW Hardcore Revolution	419
Int. Snowkryps Liv	229
Kiss 2000	419
Muppets Golf 2	269
NBA Frontier L Man 2001	299
NBA Frontier L Stars 2001	219
Nicktoons Bedr. Bowling	229
Nuclear Mission 3	449
Pandemonium	399

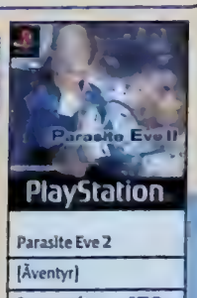
Rayman 2
[Plattform] **349:-**
Underbart äventyr

Gauntlet Legends	399
Gekido	399
Ghoul Panic	349
Gran Turismo 2	399
Grandia	329
Grind Session	369
Guilty Gear	399
Hell Night	379
Hogs of War	329
Hugo 2	369
Hydro Thunder	399
In Cold Blood	379

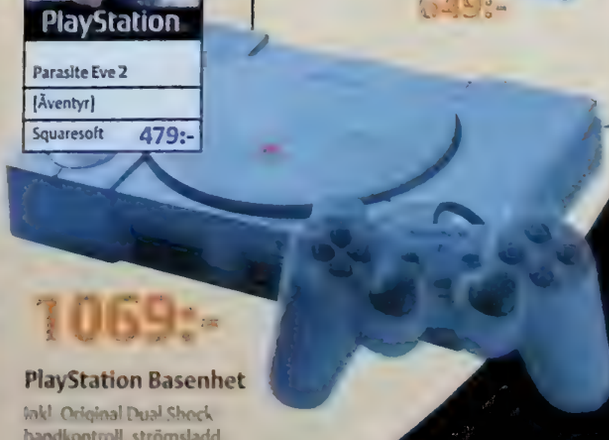
Infestation	229
Int. S Soccer Pro Evol	399
Jackie Chan	269
Jo Jo's Bizarre Adventure	399
Le Mans 24 Hour	149
Medievil	229
Micro Maniacs	429
Moho	379
Muppets Race Mania	269
NBA in the Zone 2000	429
NBA Live 2000	419
Need for Speed 5: Porsche	429
Oddworld 2 Abes Exoddus	199
Premier Manager 2000	399
Puchi Carat + Handkontroll	299
Radical Bikers	399
Railroad Tycoon 2	369
Rally Championship	419
Rally Masters	329
RC Revenge (Re-volt 2)	399
Ready 2 Rumble	449
Reel Fishing	399
Rescue Shot	269
Roadsters Trophy	429
Rollcage Stage 2	229
Ronaldo V-Football	399
Saga Frontier 2	489
Shadow Madness	379

South Park Rally	269
Spin Jam	249
Star Ocean 2	269
Suikoden 2	399
Sydney 2000	479
Terracon	269
Tiger Woods PGA 2000	419
Tiny Tank	379
ToCA World Touring Cars	429
Toshinden 4	449
Toy Story 2	449
UEFA Striker	149
Vagrant Story	449

Chase the Express
[Action] **379:-**
Sanslös jakt



Parasite Eve 2
[Äventyr]
Squaresoft **479:-**



1069:-

PlayStation Basenhet

Inkl Original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

Byt in din gamla PlayStation mot PlayStation 2.

Förbeställ PlayStation 2 som vanligt.
Du kommer inom kort få ett erbjudande att byta in din gamla maskin med spel.

Köp, sälj eller byt.

Välkommen till landets största marknad för begagnade spel.

Utmaningar du själv tröttnat på längtar nån annan efter. Eller tvärt om. Lusläs våra listor. Här kan du fynda till billiga priser. Och du behöver inte vara orolig: Vi lämnar ett års garanti på alla våra begagnade spel.

Fler begagnade spel hittar du på www.gameplay.se

Det är enkelt att sälja eller byta spel. Gör så här:

1. Skriv ditt namn, adress och telefonnummer/ e-post i ett brev.
2. Vill du endast sälja spel: Skriv att du vill ha pengar. Vill du byta spel: Skriv vilket/vilka spel du vill byta till.
3. Skicka dina spel tillsammans med brevet till: Gameplay Begagnat, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad. Glöm ej sätta på rätt mängd frimärken.

Man kan byta mot både nya och begagnade produkter. Vi tar inga förbokningar på begagnade spel. Skriv gärna ner reservprodukter som du vill ha om de produkter du beställt skulle vara slut.

Du betalar frakten till oss. Vi löser inte ut några paket och du kan därför inte skicka paket mot postförskott. När spelen kommer till oss och vi har godkänt dem för inköp så är affären definitiv, d.v.s. du kan inte få tillbaka dina grejer. Om vi finner att spelen inte är i tillräckligt gott skick, så kommer vi att skicka tillbaka dem.

Du får dina pengar eller spel inom en vecka. Vill du byta till annat begagnat spel kan det ta längre tid. När vi har tagit emot dina spel är din försäljning bindande. Då kan du inte ångra dig och få tillbaka spelen. Du måste vara minst 18 år för att sälja eller byta spel. Om du är under 18 år måste din målsman underteckna ditt brev till oss.

Vi reserverar oss för ev tryckfel i annonsen.

50% vid inköp, 60% vid inbyte.

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, N64- och Dreamcast-spel. Av det begagnade försäljningspriset betalar vi 50% vid inköp och 60% vid inbyte. Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna. Vid saknad av manual/kartong dras 25% av priset, saknas båda dras 50%.

Vg se utförlig köp, byt och säljinformation i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

Exempel:

Du får för ditt Driver (PSX) 50% av 295 kr = 147,50 kr kontant eller 60% av 295 kr = 177 kr vid inbyte.

Nintendo 64

Donkey Kong 64
[Plattform] 450:-
Utan memory expansion

Aero Gauge	150
Army Men Sarges Heroes	450
Banjo Kazooie 3D	295
Battle Tanx Global Assault	350
Beetle Adventure Racing	150
Body Harvest	75
Bomberman 64	150
Bust A Move 2	150
C&C 64 3D	650
Castlevania 3D	350
Centre Court Tennis	250
Destruction Derby	150
Diddy Kong Racing	350
Donkey Kong 64 Ej Mem Exp	450
Doom 64	150
Forsaken	75
Gex 2 Enter the Gecko	195

007 Golden Eye
[Action]
Med rätt att döda 295:-

Goldeneye 007	295
Int. Superstar Soccer 64	95
Int. Track & Field Summer Game	395
Jet Force Gemini	350
Lamborghini Challenge	95
Lylat Wars + Rumble Pack	195
Mario Golf	350
Mischief Makers	95
Multi Racing Championship	250
Mystical Ninja 2	395
Nascar 99	195
NBA Jam 99	50
NFL Quarterback Club 99	95
NHL 99	195
Quake 2	250
Quake 64	195

Quake 2
[Action]
Röj på 64:an 450:-

Rampage 2 Universal Tour	350
Ready 2 Rumble Boxing	250
Ridge Racer 64	450
Shadowgate 64	650
Shadowmen	250
Snowboard Kids	295
Space Station Silicon Valley	125
Star Shot Space Circus Fever	125
Star Wars Shadows of the Empir	250
Super Mario 64	150
Superman 3D	295
Toy Story 2	550
Turok	150
Turok 2 Seeds of Evil	150
Turok: Rage Wars	295
WWF Attitude	350
Yoshis Story	295
Zelda the Ocarina of Time	250

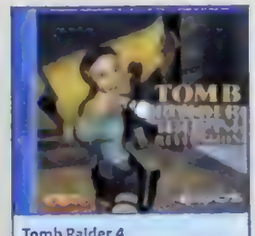
Zelda The Ocarina of Time
[Rollspel]
Rollspelet med stort R 250:-

Dreamcast

4 Wheel Thunder	350
Aero Wings	250
Blue Stinger	295
Buggy Heat	250
Bust a Move 4	350
Chu Chu Rocket	395
Crazy Taxi	395
Dead or Alive 2	395
Deadly Skies	395
Disneys Magical Racing	350
Dynamite Cop 2	250
Ecco the Dolphin	425
Evolution	350
F1 Racing Championship (UBI)	350
F1 World Grand Prix	195
Fighting Force 2	295
Fur Fighters	425
Gauntlet Legends	395

Dead or Alive 2
[Fighting] 395:-
Fighting på hogsta nivå!

Giga Wing	425
Grand Theft Auto 2	425
Heroes of Might & Magic 3	425
House of the Dead 2	350
House of the Dead 2 + Pistol	750
Hydro Thunder	195
Jimmy Whites Cueball 2	350
Killer Loop	425
Maken X	350
Millenium Solider	295
Monaco GP 2	250
NBA 2K	350
NFL Blitz 2000	250
NFL Quarterback Club 2000	250
NHL 2K	395
Nomad Soul	425
Pen Pen Tri Icelon	250
Plasma Sword	425
Power Stone	250
Psychic Force	195
Rayman 2	395
Re Volt	250
Ready to Rumble Boxing	295
Renegade Racing	350
Resident Evil 2 (Old Game)	395
Resident Evil Codename Veronic	395
Sega Bass Fishing + spö	850
Sega Rally 2	295
Shadowman	250
Silver	395
Slave Zero	425
Snow Surfers	250
Sonic Adventure	295
Soul Calibur	350
Soul Fighter	195
South Park Rally	350
Speed Devils	295
Star Wars Episode 1 Racer	425
Suzuki Alstare Racing	295
Sword of the Beserk	395
Tech Romancer	425
Tee Off Golf	395
Tokyo Highway Challenge	250
Tomb Raider 4	395
Tony Hawk Skateboarding	395
Toy Commander	295
Toy Story 2	425
Trick Style	295
Wacky Races	395



Tomb Raider 4
[Äventyr]
Lara söker vidare 395:-

Wetrix	295
Virtua Fighter 2nd Offense	425
Virtua Fighter 2tb	195
Virtua Striker 2	295
World League Striker	250
Worldwide Soccer 2000	195
Worldwide Soccer Euro 2000	350
Worms Armageddon	295
V-Rally 2 Expert Edition	395
WWF Attitude	295
Zombie Revenge	425

Gameboy color

720° Skateboarding
[Sport] 225:-
Bemästra brädan

4x4 World Trophy	250
720 Skateboarding	225
All Star Tennis	150
Antz	250
Arcade Hits Joust & Defender	195
Asterix Search for Dogmatix	250
Asteroids	195
Azure Dreams	250
Babe & Friends	250
Bass Master 2000	250
Battle Tanx	250
Battleship	195
Bugs Bunny Crasy Castle 4	295
Bugs Bunny Crazy Castle 3	250
Bugs Life	225
Bust A Move 3	225
Bust A Move 4	225
Carmageddon	195
Conkers Pocket Tales	250
Crazy Bikers	250
Cross Country Racing	250
Deja Vu 1 & 2	250
Disney Magical Tetris	195
Dragon Warrior Monsters	250
Evel Knevel	250
F1 Racing Championship (UBI)	250
F1 World Grand Prix	250
F-18 Thunder Strike	250
FIFA 2000	250
Game & Watch Gallery 3	250
Gex 2 Enter the Gecko	195
Ghost and Goblins	195
Golden Goal	150
Grand Theft Auto	250
Holy Magic Century	225
Int. Superstar Soccer 2000	250
Int Superstar Soccer 99	250
Int. Track & Field	250
Jeremy McGrath Supercross 2000	295
Kirby's Dreamland 2	250
Klustar	150
Knock Out Kings 2000	225
Konami Collection	250
Konami Collection 2	250
Konami Winter Games	250
Legend of the River King	250
Lemmings Revolution	250
Looney Tunes Martian Alert	250
Looney Tunes Twouble	250
Lucky Luke	250
Madden NFL 2000	250
Mario Golf	250
Mask of Zorro	295
Metal Gear Solid	250
NBA 2000 (Konami)	225
NBA Jam 99	195
NBA Live 2000	250
Obelix	250
Pac Man & Pac Panic	250
Pitfall	195
Pocket Bomberman	195
Pocket Bowling	250
Pokemon Blå	275
Pokemon Gul	295
Pokemon Röd	275
Rainbow Six	250
Rampage Universal Tour	250
Rampage World Tour	250
Rats	195
Rayman	250
Ronaldo V Football	295
Smurfs Nightmare	225
Star Wars Episode 1 Racer	250
Stranded Kids	250
Super Breakout	150
Super Mario Bros DX	250
Supreme Snowboarding	295
Suzuki Alstare Racing	250
Sylvester & Tweety	195
Tarzan	250
Tazmania Devil	250
Ten Pin Bowling	250
Tetris DeLuxe	195
Tiger Woods 2000	250
Tom & Jerry	250
Tomb Raider	295
Tonka Raceway	250
Tony Hawk's Skateboarding	250

Pokémon Gul
[Pokémon]
Catch 'em all! 295:-

PlayStation

Akuji the Heartless
[Plattform]
Voodoo Magic **125:-**

4-4-2 Soccer	95
Adice Combat 2	295
Action Man	250
Actua Soccer	75
Adidas Power Soccer	50
Air Combat	150
AMW Evolution Global	150
Akuji	125
Apocalypse	75
Aquanauts Holiday	95
Assault	50
Auto Destruct	95
Azure Dreams	195
Alone in the Dark	125
Assault Rigs	50
Ball Blazer Championships	75
Bedlam	75
Big Air	95
Black Dawn	150
Blast Radius	75
Bloodlines	95
Bugs Bunny	195
Battle Arena Toshinden 1	95
Bumi Machinehead	50
Blazing Dragons	150
Bubble Bobble	295
C&C Retaliation	150
Casper	150
Cheesy	95

Cool Boarders 3
[Sport] **250:-**
Höga hopp, snygga trick!

Crow City of Angels	150
Cyberia	50
Cybersled	50
Cyberspeed	75
Capcom Gen Vol 1	350
Championship Bass Fishing	350
Chronicles of the Sword	150
Clock Tower	95
Command & Conquer	125
Constructor	225
Cool Boarders 2	95
Cool Boarders 3	250
Crash Bandicoot	150
Crash Team Racing	295
Critical Depth	75
Criticom	75
Croc	150
Croc 2	350
Crusaders of Might & Magic	350
Cyber Tiger	195
D	95
Darkstalkers	95
Discworld	150
Dark Forces	295
Darklight Conflict	75
Defcon 5	75
Descent	50
Destruction Derby	125
Devils Deception	95
Devils Dice	150
Die Hard Trilogy	175
Die Hard Trilogy 2	350
Dino Crisis	195

FA Premier League Stars
[Sport] **150:-**
Bli en fotbollsstjärna!

Doom	150
Dukes of Hazzard	195
Eagle One: Harrier Attack	295
ESPN Extreme Games	295
Excalibur 2055 AD	150
Exhumed	125
Extreme 500	75
Extreme Pinball	95
F.A Premier League Manager	195
F.A. Manager	95
F.A. Premier League Star	150
F1 World Grand Prix 99	150
Fade to Black	95
Fear Effect	295
Fifa 2000	295
FIFA 98	95
FIFA 99	125
Final Doom	195
Final Fantasy 7	150
Final Fantasy 8	395
Formula One	50
Formula One 97	75
Formula One 99 (Sony)	195
Galaxy Fight	95
Gex	95
Goalstorm	50
Galerians	395
Gex 3D	125
Gran Turismo	150

Knockout Kings 2000
[Sport] **250:-**
Hårda nävar, snabba fötter.

Gran Turismo 2	350
Grand Theft Auto	175
Grand Theft Auto London	150
Granstream Saga	150
Gridrun	95
Gunship 2000	150
Heart of Darkness	125
Hercules	150
Hexen	95
Hot Wheels Turbo Racing	150
Heberekes Popoitto	95
Hi Octane	50
In the Hunt	95
Int. Track & Field	125
Iron Man X/O	75
In Cold Blood	350
Int. Superstar Soccer DeLuxe	95
Jet Raider 2	95
Jimmy White's Cueball 2	350
Jo Jo's Bizarre Adventure	350
Johnny Bazookatone	95
Jupiter Strike	50
Jurassic Park the Lost World	95
Jumping Flash!	95
Krazy Ivan	75
Kagero Deception 2	250
Kileak the Blood	50
Knock Out Kings 2000	250
Last Report	95
Lego Racers	350
Lego Rock Raiders	350
Lethal Enforcers	150
LMA Manager	250
Lemmings 3D	95

Need for Speed 4
[Racing] **195:-**
Snygga bilar, höga farter.

Lone Soldier	95
Magic Carpet	95
Mortal Kombat 3	95
Myst 195	
Madden 97	75
Marvel vs. Capcom	350
MDK	150
Medievil 2	225
Mega Man Legends	250
Metal Gear Solid	175
Mickeys Wild Adventure	175
Micro Machines V3	150
Micro Maniacs (M Machines 4)	350
Millenium Soldier	150
Mission Impossible	195
Monster Seed	350
Moto Racer	95
Motortoon GP 2	150
Music	125
Nagano Winter Olympics	95
Nanotek Warrior	75
Nascar 98	95
NBA In the Zone 2	95
NBA Live 97	75
Need for Speed 4	195
NFL Quarterback Club 97	75

Rally Masters
[Racing]
Tät racing! **295:-**

NHL 2000	295
NHL 97	75
NHL 98	75
NHL 99	125
NHL Face Off 97	50
NHL Face Off 98	50
NHL Powerplay 98	75
No Fear Downhill Mountainbikin	195
Note. the	95
Nuclear Strike	150
NBA Jam T.E.	95
Need for Speed	95
Novastorm	50
Off World Interceptor	75
Overblood	95
Overboard	95
Pandemonium	150
Panzer General	395
Penny Racers	150
Pitfall 3D	95
Player Manager	150
Pocket Fighters	150
Poed	75
Porsche Challenge	95
Power Serve Tennis	95
Premier Manager 98	95
Primal Rage	95
Project Overkill	150
Psybadek	75
Parodius	150
Philosoma	50
R4 Ridge Racer Type 4	125
Racing Simulator 2 UBI	95

Silent Hill
[Äventyr]
Ruggigt **295:-**

Rage Racer	125
Rally Championship	295
Rally Cross 2	195
Rally Masters	295
Rampage World Tour	150
Rayman	175
Reboot	50
Renegade Racer	250
Resident Evil 2	150
Resident Evil Gun Survivor	350
Revolution X	50
Ridge Racer	95
Ridge Racer Revolution	95
Riven Myst 2	250
Road Rash Jailbreak	295
Rock n Roll Racing 2	150
Roll Cage	95
Rollcage Stage 2	250
Rugrats Studio Tour	295
Rushdown	150
Ralden Project	95
Rapid Reload	95
Road Rash	95
Starblade Alpha	50
Street Fighter 2 the Movie	95
Striker 96	95
Saga Frontier 2	395
SCARS	95
Shadowman	150
Shockwave Assault	75
Silent Hill	295
Skeleton Warriors	75
Skull Monkeys	95

Tarzan
[Plattform]
Disney **350:-**

Slamscape	50
Sled Storm	150
Small Soldiers	125
Snow Racer 98	95
Soulblade	95
South Park	295
South Park Rally	295
Soviet Strike	125
Space Jam	95
Speed Freaks	150
Spice World	95
Spyro the Dragon	175
Star Ocean 2	225
Star Wars Episode 1	250
Starfighter 3000	50
Steel Harbringer	75
Steel Reighn	95
Street Fighter Ex+	95
Strike Point	75
Super Match Soccer	95
Superbikes 2000	350
Supercross 2000 EA	350
Swagman	75
Tai Fu	95
Tank Racer	95
Tarzan	350
Tekken 2	125
Tekken 3	150
Test Drive 4	150

Wu Tang Taste the Pain
[Fighting]
Hip Hop Kung-Fu **150:-**

Theme Hospital	175
Tiny Tank	295
Tobal No.1	95
Toca Touring Car	95
Tomb Raider 2	150
Tomb Raider 3	150
Tomb Raider 4	250
Total Eclipse	75
Total NBA 96	50
Total NBA 97	75
Trash! It	95
Triclin Snowboarding	295
Triple Play Baseball 2000	195
Theme Park	250
Thunderhawk 2 Firestorm	95
Time Commando	95
Top Gun	150
Tunnel B1	75
Twisted Metal	250
Twisted Metal 2 World Tour	295
UEFA Champions League 99	150
UEFA Striker	125
V 2000	50
Vagrant Story	395
Vandal Hearts	195
War Gods	75
Warhammer Dark Omen	225
Versailles	75
Viewpoint	50
Vigilante 8	150
Wild 9	75
Wild Arms	225
Wing Commander 4	75
Wipe Out	95
Wipe Out 2097	150

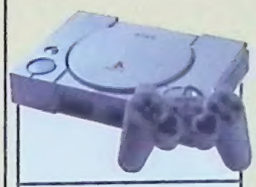
Tomb Raider 4
[Äventyr]
Lara äventyrar vidare **250:-**

Wipe Out 3	150
WMX Racing	295
World Cup 98	95
Worms	150
VR Powerboat Racing	95
V-Rally	75
V-Rally 2	150
Wu Tang	150
Warhammer Shadow of the Horned	195
Warhawk	95
Wing Commander 3	50
Virtual Golf	125
World Cup Golf	95
Wrestlemania	95
V-Tennis	95
WWF In Your House	150
X2	95
Xenocracy	75
X-Files	250
X-Com Enemy Unknown	195
Zero Divide	75

Basenheter och tillbehör

Basenheter

	Vi köper	Säljer
Dreamcast PAL	1495	1000
Game Gear	250	120
Gameboy Color	595	300



PlayStation basenhet
[Begagnad]
1 års garanti! **795:-**

Gameboy Pocket	250	120
Gameboy Standard	250	120
Master System	150	50
Multimega	595	250
Nintendo 64	550	350
Nintendo 8-Bit	250	120
Playstation	795	500
Sega 32X	95	25
Sega MegaCD 1	195	80
Sega MegaCD 2	195	80
Sega Megadrive 1	195	100
Sega Megadrive 2	195	100
Super Nintendo	295	120

DC tillbehör

Handkontroll original	125	250
Joystick	300	595
Keyboard	125	250
Ratt	325	650
Rumble Pack	100	225
Scartkabel	40	95
VMS Minneskort	125	250

N64 tillbehör

AC Adapter Original N64	50	195
Action Repl. Professional Dat	200	350
Antennkabel Ej Original	25	95
Antennkabel Original	30	150
AV/Scart Kabel	5	50
Converter Import	15	50
Converter Passport	60	150
HK Färg. Original N64	60	175
Minneskort Org N64	30	125
Minneskort Standard. Färg	20	60
Rumble Pack. Org	40	125
The Glove	200	495
X-Tender	15	50

PSX tillbehör

Action Repl. Professional Dat	150	350
HK Dual Shock Original	60	150
HK Original PSX	25	95
Minneskort 15 Block Kopia	20	60
Minneskort Original	30	95
Multi Tap	50	195
Mus	50	150
Pistol Erazer Gun. Scorpion	50	150
Ratt Mad Catz/Jordan Dual Sh	200	450
X-Plorer	100	250

Gamla godingar

Mega Drive

	Vi köper	Säljer
Arch Rivals	25	60
Arnold Palmer Golf	25	60
Arrow Flash	25	60
Art Alive	25	60
E A Double Header	25	60
E A Hockey	25	60
Elitserien 95	25	60
FIFA 96	25	60
FIFA Soccer	25	60
Joe Montana 93	25	60
Joe Montana Football 3	25	60
Jordan vs Bird	25	60
Madden 97	25	60
Mike Ditka Power Football	25	60
Muhammed Ali Boxing	25	60
Mutant League Football	25	60
NBA Jam T.E.	25	60
NBA Live 96	25	60
NBA Showdown	25	60
NFL Quarterback Club 95	25	60
NHL 95	25	60
NHL 96	25	60
PGA Tour Golf 2	25	60
Phelios	25	60
Populous 2 Two Tribes	25	60
Power Monger	25	60
Premier Manager	25	60
RBI Baseball	25	60
Sonic	25	60
Sonic 2	25	60
Steel Empire	25	60
Super Kick Off	25	60
Super League Baseball	25	60
Super Real Basketball	25	60
Terminator 2	25	60
Where in the Time is Carmen S	25	60
World Class Leaderboard	25	60
World Cup Italia 90	25	60
VR Troopers	25	60
WWF Royal Rumble	25	60
Xenon 2		

Gameboy sv/v

Bad n Rad	20	75
Burai Fighter Deluxe	20	75
Catrap	20	75
Championship Pool	30	125
Chase H.Q.	20	75
Dragons Lair	20	75
Fortress of Fear	20	75
Go Go! Tank	20	75
Golf	20	75
Home Alone	30	125
Hook	30	75
Rampart	20	75
Rescue of Princess Blobette	20	75
Revenge of the Gator	20	75
Riddick Bowe Boxing	20	75
Robocop	20	75
Robocop 2	20	75
Roger Rabbit	30	125
Side Pocket	20	75
Snowfarina	30	125
Sneaky Snakes	20	75
Turtles 2 Back From the Sewers	30	125
Turtles Fall of the Foot Clan	30	75

WWF Superstars	20	75
Cleaning Kit	5	25
Förstoringsglas	5	50
Gameboy Camera	50	195
Link Kabel Gameboy Color	5	25
Link Kabel Pocket/Standard	5	25
Link Kabel Standard/Standard	5	25

Nintendo 8-bit

Bayou Billy	20	60
Blades of Steel	30	95
Double Dribble	20	60
Duck Hunt	20	60
F15 Strike Eagle	20	60
Fighting Golf	30	95
Golf	30	95
Ikari Warriors	20	60
Jack Nicklaus Golf	30	95
Robo Warrior	20	60
Rush n Attack	20	60
Side Pocket	30	95
Silent Service	20	60
Slalom	30	95
Super Mario Bros.	20	60
Super Mario Bros. 3	30	95
Super Spike Volleyball	30	95
Tale Spin	30	95
Tetris	30	95
Tetris/SMB/NWC	30	95
To the Earth	20	60
Top Gun	20	60
Track & Field 2	30	95
Trojan	20	60
World Wrestling	20	60
Wrath of the Black Manta	20	60
Xevious	20	60
4-Play Adapter	5	25
HK Original NES	20	75
Zapper. Pistol	20	50

Sega Saturn

Antennkabel	30	95
Daytona USA	20	50
Euro 96	20	50
FIFA 96	20	50
Madden 98	25	75
NBA Action	20	50
NBA Action 98	25	75
NBA Jam Extreme	20	50
NHL All Star Hockey	20	50
Ratt Arcade Racer	150	350
RGB Kabel	20	50
Sega Rally	25	75
Virtua Fighter	20	50
Worldwide Soccer 97	20	50
X-Tender	20	50

Super Nintendo

Amazing Tennis	35	95
Brett Hull Hockey	35	95
Dragons Lair	35	95
ESPN Baseball	35	95
Fever Pitch Soccer	35	95
FIFA Soccer	35	95
NHL 94	35	95

NYHETER

Pokémon Snap

[Pokémon] **599:-**

Ta kort på dina Pokémon

Turok 3 Shadow of Oblivion

[Action]

Turok är tillbaka **589:-**

Mario Tennis

[Sport]

Game, set & match **599:-**

Zelda Majora's Mask [Äventyr]
Mario Party 2
Banjo Tooie
Pokemon Puzzle League 64 **Ring**

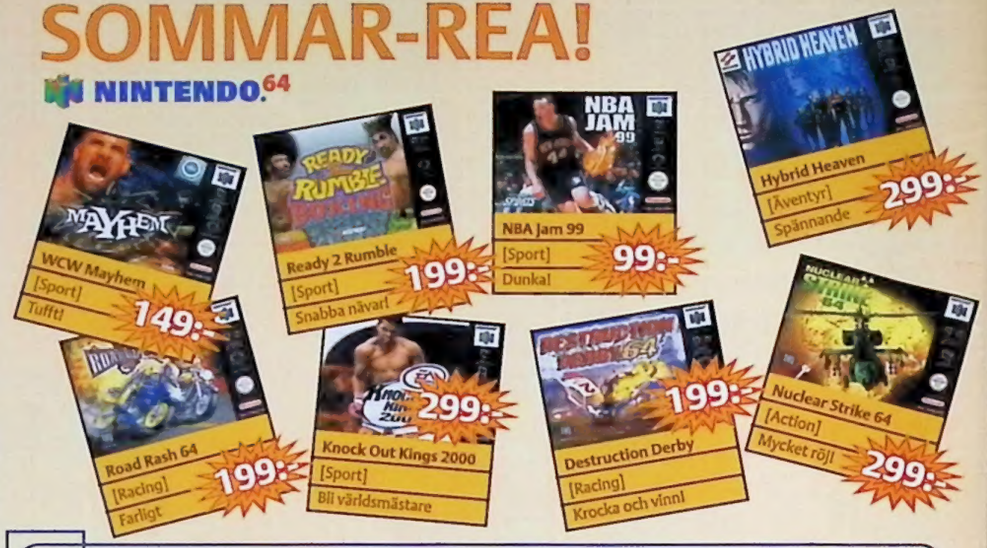
Mario Party 2

[Familjespel] **599:-**

Årets roligaste uppföljare

SOMMAR-REA!

NINTENDO64

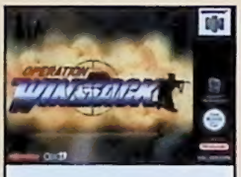


FLER REA-SPEL: Body Harvest 99 Destruction Derby 149 Doom 64 199 Extreme G2 149 F1 World Grand Prix 149 Fighters Destiny 149 Hybrid Heaven 199 Knife Edge 149 Knock Out Kings 2000 149 Lamborghini Challenge 99 Michael Owens WLS 199 NBA Jam 99 99 NBA Live 99 99 NHL Pro 99 99 Nuclear Strike 64 199 Quake 2 149 Ready 2 Rumble Boxing 199 Road Rash 199 Rugrats Treasure Hunt 199 Wayne Gretzky 3D Hockey 98 99 WCW Mayhem 149 WCW vs NWO Revenge 149 Virtual Pool 249

Perfect Dark

[Action]

Årets spel **549:-**



Operation Winback

[ActionStrategi]

Multiplayer är bäst! **629:-**

Banjo Kazooie 3D	429	Mario Kart 64	349
Battle Tanx Global Assault	549	New Tetris 64	499
Bugs Life	549	Operation Winback	629
Carmageddon 64	349	Paperboy 3D	549
Castlevania 2	549	Perfect Dark	549
Castlevania 3D	589	Pokemon Stadium +Transf. P	649
Cyber Tiger	469	Rocket - Robot on Wheels	429
Diddy Kong Racing	429	Shadowman	629
Donkey Kong 64 + Mem.Exp	549	South Park Rally	629
Earthworm Jim 3D	469	Super Smash Brothers	469
ECW Hardcore Revolution	629	Top Gear Hyper Bike	629
Fighting Force 64	589	Top Gear Rally 2	499
Goldeneye 007	349	Turok: Rage Wars	429
Hydro Thunder	499	Xena Warrior Princess	629
Lego Racers	469	Zelda the Ocarina of Time	299
Mario Golf	379		

TILLBEHÖR

Action Replay Professional	449
Antennkabel Original	249
Basenhet 64 Pokemon StadiumSet	1699
HK Original	279
HK Ultra Racer	129
Jolt Pack Adv + Minn.256Kb Gre	119
Memory Expansion Pack. Ord	299
Ratt Ascii Steering Wheel	299
Ratt PowerWheel	399
Rumble Pack. Ord.	179
S/Video Cable	149
Scart Kabel	149
Transfer Pack	249
X-Tender Färg	89
X-Tender Joytech	99

299:-

Kvalitetsratt till dunderpris!

NEOGEO POCKET

AC Adapter Neo Geo Color	199
Bas Neo Geo Color Anthr	849
Bas Neo Geo Color Aqua Blue	849
Bas Neo Geo Color Blue	849
Bas Neo Geo Color Clear	849
Bas Neo Geo Color Silve	849
Bas Neo Geo Color Stone Blu	849
Baseball Stars	99
Baseball Stars Color	249
Basenhet Blå/Grå	199
Basenhet Clear	199
Bust a Move (Puzzle Bubble)	249
Cherry Master	249
Crush Roller	399
Cup 98 Color	249
Dragon's Wild	249
Fatal Fury: First Contact	249

Neo 21 **399:-**

Samurai Showdown 2 **249:-**

King of Fighters R2	249
Link Kabel Color	199
Magical Drop Pocket	399
Metal Slug 2nd Mission	499
Mystery Bonus	249
Neo 21	399
Neo Geo Cup 98	99
Pac Man Color	249
Pocket Tennis	99

Pocket Tennis Color	249
Puyo Puyo Color	249
Puzzle Link	99
Puzzle Link 2	399
SNK vs. Capcom: Match of the M	449
Samurai Shodown 2 Color	249
Stereo Head Set	99
Turf Master Color	249

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se

telefontid vardagar 10-18

Dreamcast™

NYHETER

Hidden & Dangerous
[Action/Strategi]
WW2 Action **399:-**

Ready 2 R. Round 2
[Sport] **Ring**
På med handskarna

Quake 3 Arena
[Action] **Ring**
Nu till Dreamcast!

Bangai-o	479
Grand Theft Auto 2	469
J McGrath Supercross 2000	479
Railroad Tycoon 2	479
Street Fighter 3 Double Impact	469
Deep Fighter	469
Int. Track and Field	Ring
Toy Story 2	479
F1 World Grand Prix 2	Ring
Arcatera	469
Spec Ops: Omega Squad	Ring
Star Wars Jedi Power Battle	Ring
Tokyo Highway Challenge 2	Ring
F1 Racing Championship (UBI)	429
Rainbow Six	Ring
Space Channel 5	Ring
Time Stalkers	Ring
Silent Scope	Ring
Ferrari F355 Challenge	Ring
November	
Colin McRae Rally 2	Ring
Dave Mirra Freestyle BMX	Ring
Heroes of Might & Magic 3	469
Tony Hawk 2	Ring
Jet Set Radio	Ring
December	
Sega GT	Ring
Phantasy Star Online	Ring

Metropolis Street Racer
[Racing] **469:-**
Gasen i botten!

Power Stone 2
[Fighting] **469:-**
3D Fighting

ÖVRIGA SPEL

Virtua Athlete	469	Hydro Thunder	469	Silver	469	Action Replay CD-X	499
4 Wheel Thunder	469	Incoming / REA	299	Slave Zero	449	Antennkabel RF Switch	149
Blue Stinger	469	Jo Jo's Bizarre Adventure	469	Snow Surfers	469	HK Inkl. Rumble	329
Buggy Heat / REA	299	Legacy of K. 2 Soul Reaver	469	Soul Fighter / REA	299	HK Pad Color	249
Bust a Move 4	449	Marvel Vs Capcom 2	469	South Park Rally	479	HK Original	299
Caesars Palace 2000	469	Monaco GP 2 / REA	299	Spirit of Speed	469	Keyboard	329
Chu Chu Rocket	469	Mortal Kombat Gold / REA	299	Star Wars Episode 1 Racer	469	Minneskort 1M	159
Crazy Taxi	469	NHL 2K	469	Tee Off Golf	469	Minneskort 4M	199
Dead or Alive 2	469	Pen Pen Tri Icelon / REA	299	Tomb Raider 4	449	Pistol DC Mad Catz	449
Deadly Skies	469	Plasma Sword	469	Tony Hawk's Skateboarding	469	RGB-Kabel	149
Disney Magical Racing Tour	469	Psychic Force / REA	299	Wild Metal / REA	199	Ratt Ferrari Shock 2	599
Dragons Blood	469	Red Dog	469	Virtua Fighter 3tb / REA	299	Rumble Pack	229
Ecco the Dolphin	469	Resident Evil 2 (Old Game)	469	Virtua Striker 2	469	Rumble Pack Org	279
ECW Hardcore Revolution	469	Resident E. Code: Veronica	469	Virtua Tennis	469	Super VHS-Kabel	149
Evolution	429	Sega Bass Fishing + spö	999	Worldw Soccer 2000 / REA	299	Total Control PSX-DC	249
Fur Fighters	469	Sega Rally 2	469	Zombie Revenge	469	VMS 4 Meg +Link Kabel	369
Gauntlet Legends	469	Shadowman	469			X-Tender	99

TILLBEHÖR

Virtua Athlete 2K
[Sport] **469:-**
Årets sportspel?

GAME BOY COLOR

SPEL

4x4 World Trophy	349
Antz	269
Army Men	349
Battle Tanx	319
Bugs Bunny Crazy Castle 4	299
Bugs Life	249
Bust A Move 4	299
Carmageddon	269
Conkers Pocket Tales	329
Disney Magical Tetris	319
F-18 Thunder Strike	299
Game & Watch Gallery 3	329
Int. Track & Field	299

Battleship/REA **129:-**

Knock Out Kings	299
Konami Winter Games	299
Looney Tunes Martian Alert	349
Mario Golf	319
Mortal Kombat 4	319
NHL 2000 / REA	129
Pocket Bomberman	269
Pokemon Blå	299
Pokemon Gul	299
Pokemon Röd	299
Prince of Persia	299
Quest Fantasy challenge	319
Quest for Camelot	299
Ready 2 Rumble Boxing	349
Star Wars Episode 1 Racer	349
Super Mario Bros DX	319
Supreme Snowboarding	349
Tarzan	299
Tiger Woods 2000	249
Tomb Raider	349
Tony Hawk's Skateboarding	299
Top Gear Rally 2	349
Turok Rage Wars	299
Wario Land 2	319
Zelda DX	269

TILLBEHÖR

AC Adapter	
Color & Pocket	99
Action Replay	329

Pokémon GameBoy väska

Basenhet Color, 6 olika färger!	669
Link Kabel Gameboy Multi	99
Worm Light Gameboy	179

Gör så här när du beställer:

1. Fyll i titel, pris och personuppgifter.
2. Klipp ur och posta kupongen.
3. Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054-22 20 00

Allmänna Köpvillkor
Gameplay AB, Tfn 054-222000 Telefontid Vardagar 10-18, Fax 054-222022,
E-mail kundtjänst info@gameplay.se, www.gameplay.se

Priser. Alla priser inkluderar moms och är angivna i svenska kronor (SEK). Vi förbehåller oss rätten att vid var tid gällande tillfälle ändra priserna p g a orsaker som ligger utanför vår kontroll t ex tryckfel.

Frakter & Leveranser.

1. Internetbanker och kreditkort – vg se gameplay.se för mer information.

2. Hempaket Faktura – Utförlig information fås på Internet eller via telefon. Kostnaden för detta är frakt 50:- samt en kontrollkostnad på 20:- – alltså totalt 70:-, hemlevererat till dörren. Max kredit är 2000:- inkl moms. Order därutöver skickas alltid mot Postförskott. Fakturatiden är 20 dagar från effektuerat datum och om inte betalning erläggs inom utsatt tid så skickas ärendet vidare för indrivning.

3. Hempaket Postförskott – betala kontant vid dörren. Paketet levereras dagen efter att den skeppats från oss, och leveransen sker till Din dörr mellan 17 och 21 på kvällen. Skulle Du inte vara hemma vid denna tidpunkt så lämnar Posten en avi som Du kan ta med till närmaste postkontor för att sedan hämta ut. Kostnaden för detta är 50:- för frakten samt 48:- i PF-avgift – alltså totalt 98:-

4. Brevpostförskott. Kostar totalt 68:-. Detta går som vanligt brev och är oftast framme på ett dygn, men det är ingen garanti från Postens sida. Hämtas alltid ut på närmaste postkontor.

Outlösta paket & Påminnelseavgifter. Alla paket som ej löses ut av kunden debiteras med 200:-.Ett paket ligger ca två veckor på posten innan det går i retur.

Minimiorder. Den minsta order som Du kan lägga hos oss är på 125:-

Garantier & Reklamationer.
På alla nya produkter är det 2 års fabriksgaranti och på begagnade varor 1 års garanti.

Reservation för slutförsäljning.
Vi reserverar oss för slutförsäljning av produkter, prisförändringar, felaktiga prisuppgifter och andra eventuella faktafel som kan finnas i våra annonser eller på vår hemsida.

Åldersgräns.
Är Du under 18 år och vill beställa, så måste målsman godkänna beställningen.

Beställningskupong

☐ Ja, jag vill ha Gameplays nya katalog.

Betalningssätt:
☐ Faktura ☐ Postförskott Hempaket ☐ Postförskott Brev

Sverige Porto betalt

Titel (texta tydligt) Pris

Namn E-mail

Adress Postnummer och ort

Personnummer vid faktura beställning

Telefon Målsmans underskrift om under 18 år

Gameplay
Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Vill du inte klippa i tidningen, skriv på ett linjerat papper. Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054- 222 000

Månadens medlemserbjudande:

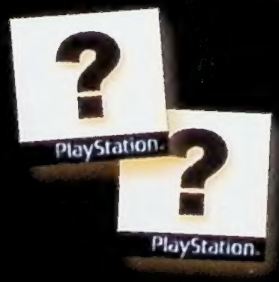
Tony Hawk 2
379:-
(ord. pris 429:-)

SPELIA KLUBBEN

Bli medlem i SPELIAKLUBBEN och du får:

+ 50 % mer betalt för dina spel när du samtidigt köper beg.spel till samma system
+ 20 % mer betalt för dina spel om du samtidigt köper nya spel eller spel till annat system
+ 10 % rabatt på begagnade spel vid kontantköp eller köp med kontokort
+ Tillgång till SPELIAKLUBBENS egna sidor på spelia.se med erbjudanden och auktioner
+ Fraktfritt om du beställer beg.spel för mer än 300:- per postorder eller på spelia.se
+ Förtur vid bokning av kommande stortitlar
+ Möjlighet att delta i tävlingar med fina vinster

Playstation & 2 spel 1000:-



Begagnad Playstation med 2 hemliga spel värda minst 300:-, handkontroll, alla sladdar & 1 års garanti.

För hela vårt sortiment av nya & begagnade spel besök:

www.spelia.se

Postorder:
Tel 08 - 150 600
order@spelia.se

Storforsplan 42
Tel 08 - 938 500
Ⓣ Farsta Centrum

Vi reserverar oss för ev. prisändringar och tryckfel.

KÖPER BYTER SÄLJER

Valhallavägen 36
Tel 08 - 150 900
Ⓣ Tekniska Högskolan

Vällingbyplan 5
Tel 08 - 870 500
Ⓣ Vällingby Centrum

SPELIA